从书策划: 北京次世代科技发展有限公司

责任编辑: 姜占峰 国面设计: 灯泡

三国魔法书

三国——一个动荡不安的时代,

英雄、枭雄辈出, 让人心生向往。 也许正是这个原因,

三国游戏成为了众多游戏厂商开发作品的最佳 题材之一。

在三国游戏中题材包罗万象。

从角色扮演到 策略游戏,

从动作到益智大富翁,

从即时战略到网络游戏…… 令无数玩 家痴迷。

未必收录了由第一个三国类游戏推出至今的原 有经典作品, 三国游戏文学,

当然还包括三国玩家的心声心语。

这本书将为广大玩家提供全面的三国游戏资料,

是超級三国FANS的必备收藏性品。



ISBN 7-114-03921-2

TP · 00121 本朋定价: 8.80元

E 魔 法 -3-



人民交通出版社

三国魔法书

北京次世代科技发展有限公司編



人民交通出版社



图书在版编目(CIP)数据

三国魔法书饮世代科技有限公司编,一北京:人民 交通出版社,2001.4

(八八从书)

ISBN 7-114-03921-2

L. 三... II. 次... III. 游戏卡-基本知识

IV.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001) 第 20324 号

八八从井

三国魔法书

北京次世代科技发展有限公司编

人民交通出版社出版发行

(邮編:100013 北京和平里东街 10号 电话:010 64216602) 各地新华书店经销

煤炭工业出版社印刷厂印刷

开本:787×1292 毫米 32 开 印张:7 印张 字数:215 千 2001年4月第1版 2001年4月第1版第1次印刷

印数:8800册

全套定价:35.20元 (本册定价:8.80元) ISBN 7-114-03921-2

TP+00121

三国库主

淹没了黄尘古道,远去了鼓角争鸣,眼前飞扬着一个个鲜活的面 容:淡漠了红尘往事,荒芜了烽火边城,岁月啊,你带不走那一串串熟悉 的姓名。

官意的战火、赤壁的硝烟、逍遥津的喊杀,五丈原的星辰,一桩桩 一件件荡气回肠的鏖战,犹如金色的颜料在凝重的油画布上淋漓地泼 洒着,浓墨重彩。

兴亡谁人定,盛衰岂无凭:一叶风云散,变换了时空。

释望苍穹、推之不去的、县桃花园里漫天飘撒的花瓣吗?是十七路 诸侯会盟讨董的旗幡飞扬吗?是彝陵险峻八百里烈烈的火光吗?

静夜聆听,耳边萦绕的,是"我等兄弟,上报国家,下报黎民……" 的铿锵誓言吗? 是三江口顾曲周郎雅致的琴音吗? 是铜雀台前,千古一 叹人生几何的对酒诗篇吗? 是卧龙岗那寂寂的《梁父吟》吗?

由衷地赞一声:千古曹刘,生子当如孙仲谋!

聚散都是缘,离合总关情,担当生前事,何计身后评。三国,一个英 雄的世纪,一个智慧与力量的神话。往事越干年,回顾魏武摆鞭,电脑前 的你可感到激情澎湃?好男儿胸怀天下的汩汩热血可有在心头涌动?神 勇的赵云、智慧的诸葛、雅量的周郎、雄烈的孟德……俱往矣的英雄们。 他们无法知道你心中的评价:而现在,一副键盘、一只鼠标,你就重温他 们一个壮丽的人生, 圆他们一个未圆的英雄梦, 挥洒你不甘寂寞的万丈 事情.

翻开这本书,诉不尽的英雄气概,道不尽的千古柔肠,永远的三国 在这里为你重新铺开历史的烽火篇章!

历史的天空闪烁几颗星,

人间一股英雄气,

在天她间

969年411 総

2001年2月



目录

三国编年史	1
三国杂谭	79
如果一个三国游戏有着复杂的系统	80
迷你三国游戏框架设计书	81
三国中的巾帼英雄	88
三国官职	92
三国之最	98
三国游戏的遗憾	99
三国中的十个倒霉孩子	101
三国中最聪明的人	102
三国志 VII 和它的干爹们	103
不断超越自我——三国系列游戏评说	105
永远的光荣	112
三国诗词	129
游戏人生	131
在董卓手下的日子	132
梦断三国	138
情伤三国	147
三国五之绝恋	153
我一定要找到你	161
阿板网络三国历险记	170
网络三国小说	177
我是一片云	190
畅谈三国志曹操传	195
三国志五的点点滴滴	204
神君之 Q 版三国	207
三国游戏地图	213



**** 编年史

光荣《三国志》系列1,2,3,4,5,6,7,网络版,其中4到7都有有增强版,简直就是一个超大家庭。

《三国志》

精品,绝对的精品,则时代产品,一洗当时以动作类游戏为主的 局面,游戏史上第一款以文字为主的游戏(PC上),历史上第一款以 三国为背景的商业游戏,but,我没玩过(#%····*/6),确实嘛,当时我 连电脑是什么可能都及搞清楚,更别说电脑游戏了。

《三国志 2》

还是没玩过,只闻其名,不见其影呀。

《武将争霸》

熊猫出品,PC上难得一见的原创类格斗,在当时看来是款佳作,当然不能和现在的(KOF)等比。以前就经常和朋友对战而乐此 **是**

《三国演义》

什么时候推出的我也不知道,但大概也就是(三国志 2)左右的水平,第一款三国中文游戏。

《嬉笑春秋》

应该是第一款三国棋牌类游戏,类同于大富翁,太老,不记得了。

《爆笑三国志》

大富翁类游戏。

国

法书

=

阖

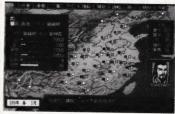
三国志 3 中文版

(三國志 III)与前作最大的不 同点,就是"势力范围"的划分。在 本游戏中,玩者的统治范围是以城 市与交通要冲的关卡为基础。因 此从前以州郡为单位的地图已退 居其次,改以色彩鲜艳的地形图来 表示。此种作法有一些问题,最主 要就是在东西方文化的差异十。 西欧自古以来城邦或城市在政治、 经济与社会发展上就扮演了一个 很重要的角色,"城市"往往成为主 体, 或是作为社会的一个基本 "单位"。这种观念也无时不反映 在其他领域上,在计算机游戏中, 最显著的例子就是"文明帝国"。 许多西方史学家也将"城市"视为

文明的起点。反观东方,尤其是中 国与日本,即使是处于战国刺报的 时代,也鲜少会有依赖固定据占的 势力、即使有一州郡的行政中心县 主。新势力也经常无法影响整个州 郡。以日本人强烈的民族主义与 国家主义倾向,竟会沿用西方的观 全.这点颇为耐人寻珠。比较起来 "三国志"的旧作采用州郡式的范 围划分,州郡间的作战是以所有城 油或据点的兵力总和来处理, 虽然 稍显笼统,但是较接近史字。《三 国志 III)的安排最大的好处,就是 可以仿真出著名战役的格局,也能 突显出交通要冲地带的重要性。 孰优孰劣,每个人的感觉应该都是 不一样的。

除了上述这个特色,整体来说 (三国志 III) 与前作比较起来。 是書的不同址是画面与接近是画面与接近 异。画面上的设计与配置看起来 十分精致、充分表现出目式游戏的 风格,把 16 色当成 256 色来玩,看 起来还往往比 256 色华丽,玩看可 以用鼠标完成整个游戏,仅在输 数值方面给玩者带来些许不便(数 字铢动讨快) 在游戏的过程中,您可以开 及可解作地,准藏,后水,也可以表 走部下在辖区内寻找能人母工。 地叫以率军攻打其它诸侯,外交上的 计谋也更为丰富。"政将"仍然是 蔡双的重心所在,这也是(三国法) 系列最大的特点,其原因变是游戏 在设计上就特别强调个人的属性。 动诸葛亮具有高智能,他在内政、 外交上无住而不胜,军事上且称不

上勇猛,但凭带智能也往往可化验 为夷。又如吕布具有很强的或力 粮性,在战场上是一类当关,但强 槐、见利忘义的个性却使其成为疾 家之犬。这种以属性为主体的方 式,确实可以称"三国演义"人本主 义的精神仿真得惟妙惟肖,不过很 可惜的是,光荣(Koei)公司给终未 将人物之间的关系做进一步的刻 划。



整体来说(三国志 III)的创新程度有限, 虽然在画面、接口、AI 与游戏指令上做了很 多改选。但少多仅限于改进的程度上。(三国 志 III)最吸引玩者的,应该还是时代与人物 本身所代表的意义。不过从另一方面来说, 如果您是初次接触此类游戏,那可干万不要 错过这个以三国时代为主服的维永游戏。



富甲天下三国篇

《舊甲天下》是一个大富省 式的差智游戏 推测人富省式 相信大家在该对该游戏的进行 为式有了基本的了解。玩者在 游戏中可选择扮演划备、孙权 或曹操这三维中的任何一人。 旗下各事顿六员各有所长的大 特以及若干名士兵。

=

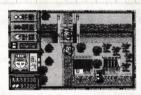
由于玩者在游戏中只可选择 扮演刘备、孙权或曹操这三维中的 任何一人,所以最多可允许三人同 时进行游戏,无人扮演的玩者则交 由计算机构制。

- 4 -

这么做的意义等于是在该地进行以 电景、因此在一股时间后,就可以 地加我方的士兵与金钱数目。则 好走到自己的领土时,可以调派士 兵与资金、重新建设该地。而,历果 这气不好存在及人的门口时,就 将有三种选择应对,第一是如果玩 者实力不够的话,以好牵率能做完她 上地价值而异,另外两个选择就是 上地价值而异,另外两个选择就是 与敌人开打,或是对敌人实施一些 训练\

由以上该游戏的进行方式可 如,當甲天下的事件发生状况虽然 规制式的(以興戰子的方式前 进,然后看停留的地点为何,以决 定应对方式,但是其中危略与谋 够运用的成份是游戏相当大心格等。 课 等运用的成份是游戏相当大人富富十 行式的方式是影形过,示者在不同 的地点时,必须在不同 的地点时,必须在不同 的地点时,必须在不同 的地点时,必须在不同 的地点时,必须在不同 的地点时,必须在不同 的地点时,必须在所量自己的实力 后,选择最佳的策略来壮大自己或 是打击敌人。

当然击败其它两位枭雄是该



游戏的最终目的,所以交战与策略 的运用就成了该游戏的重心所在。 双方交战时可以选择武将单排、群 战或是死战, 单株就是比试武将的 武力占数与经验值, 失败的一方必 须缴纳税会:胜战则由双方撤洗大 格事领十丘对阵, 死战的话则不限 参战人数,双方进行殊死决斗。游 戏依地形状况决定比试项目,未来 可能设计有陆战、水战、山战、从林 战等类型、胜利一方除了可以得到 会钱外,武将的经验值也会提升, 当然有时也会有平手的状况出现。 培养路通养局的部队似乎悬争取 游戏胜利的不二法门,所以如何争 取资金与灵活调配,和您的战略目 的息息相关。除了以武力来解决 敌人外,您也可以运用各种计谋来 干扰敌人,以达到不战而屈人的目 的。

既然是随机的前进方式,所以 在游戏中也安排了突发事件与特 殊场所的设置。突发事件中,有些 是可以获得计谋或是在野武将加 人我方阵营或者是发生天灾人祸、 士兵叛逃事件。特殊场所则有赌 大中在概签阁可以购买兵书以增 加旗下大将属性;武器店中的武器 也可以提升武将的武力点数,理所 当然的是金钱与所能提升的幅度 **度**

在游戏中所有出现的武将以 及所有州郡、都有其独势的属性与 ** 地理优缺点,这样的设计,与三国 志之类的战略类型游戏基本上相 同,玩者在进行游戏时,必须从这 些特性来考虑适才适所的问题,才 维尽序馆网络乒

游戏以三种状况来宣告结束, 一是其中任何一方统一三国;一是 我方全灭;另外则是在60年后仍 无人统一中国时,以各国士兵及金 钱换算成绩决定排名,所以正如游 游(在甲天下)是玩者最大的 目标。

- 5 -

1



龙王三国演义

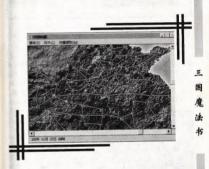
《龙王三国演义》(以下简称 《三国演义》)是一个传统的战争 策略游戏,玩者的目的就是扮演 东汉末年的群雄、领导一群问甘 共苦的优秀人力,为了统一陷入 混乱的中原大地而共同奋斗。

不同于多数的战争策略游戏, 《三国演义》采用相当罕见的实时 制,在玩者发布各项命令、从事各 种工作的时候,时间将是不断地流 逝。因此如何适时并且恰当地指 挥您分布各地的部队,便是这个游 攻中最严重的路线。

除此之外, (三国旗义)还有一 个更重要的特色,就是各种专业的 政府机关设定。在游戏中一共设 置了八种政府机关,分别是,官中, 兵郎、内务部,外交部,多谋部、兵 工厂,武灾,被侵利。其中。 其余的政府机关就各有重码的组 ,例如,张遗、防御工事的修建等限 等,例如,兵而处的 级、张遗、防御工事的修建等限的组 等,现,是位于他的人。 工作。虽说这种以政府机关,以政府机关性 常见的以军事、内政、外交、情报等 指令分类的方式,在功能上并没有 太大的差别,但在游戏的过程中却 不仅能够带给玩者一种新鲜的感 受,而且多少能够体会在一干多年 前,中国或府对于设官分职已经有 了相当进步的组织架构,因而增加 了本心的富生城。

为了配合这么多种专业的政 为了配合这么多种专业的政 有组织(三国演义)也设定了许多 的不同的官职名称。例如上在参谋 部中可以任命军师、副军师等职 配位的武将才能够担任参军。除 了这种专业的分工外、不同的官职 还会带来另一种阶级区则的功能。 例如:在组织军队时,最高指挥官 一都督、至少婴由牙门将军以上官 阶的武将才能够担任。副都督或统 锋至少婴生,并且其身份 维对不可以高于影響。

此外,强调首都功能也是《三 国演义》的另一项特色。就如同当 时的时代背景一般,首都是集中全 国人力、物力的战略中心。因此在 这个游戏里,如果想要派遣军队或 外交使书,一律都要在首都进行, 而且等到军队派遣出去之后,也只 有首都才能够以快马送达新的命 令到戍守各地的军队中。由于首 都有着这样重要的功能,因此首都 的位置最好不要距离作战前线过 于遥远,以免指挥不便,并且还要 加以重兵驻守,免得一不小心就被 敌人攻陷了。





三国志之赤壁之战

熊猫软件自"武将争精"后,再 度以三国时期为背景,制作了一个 全新的角色扮演游戏《三国志赤壁 之战》,在游戏中,玩者可以自由选 择扮演曹操、刘备或是孙坚。如果 5、选择扮演孙坚时,还会随游戏的进 行,而变成扮演孙策和孙权。虽然 游戏中着重于刘备、曹操、孙坚三 人的互动关系,但从游戏中的讯息



对话可以得知其他二人的动向。 在剧情方面,除了讨伐黄巾、围剿 董卓等固定历史事件外,还有其它 多样的故事情节,因此玩者们还可 以经历刘、关、张桃园结义,也可以,件的三国系列作品,如果您是一位 看到曹操在官渡之战击败袁绍的 情景,甚至孙坚私藏玉玺逃离洛阳之外,应该会对这款角色扮演类型 的状况,而最后的赤壁之战更是重 头戏所在。

- 8 -

由于三国是一个兵荒马乱的 时代,因此在《三国志赤壁之战》中 的战斗方面也经过一番设计。除了 一般的攻击外,还加人了单挑、布 阵、军师等指令。两武将以单椽本 胜负时,胜利的一方将可以俘虏对 方武将,失败的一方不但有可能被 擒,甚至会导致整个部队的瓦解, 因此在单挑时不可不慎。另外由

于作战有前后的关系, 因此 在布阵时就可一目了然,不 同的布阵方式, 会有不同的 效果。而在军师方面,可以依 军师的意见定下埋伏、火攻、 水攻等计谋, 甚至可以得知 破解敌方阵式之法, 只是如 果军师能力不高的话, 可能 会提供错误的讯息, 因此玩 者还是必须小心判断。

(三国志赤壁之战)是熊猫软 三国狂的话。除了动作与策略类型 的三国游戏感兴趣的。



三国志孔明传

维(三國志 V)中文版后,日 本光荣(KOBI)公司又维出(三 国志-孔明传)。(孔明传)县(三 隔志-英杰传》的系列作品。这 次最大的不同县,以一代军师-孔明为主角。

虽然说是"英杰传"的系列,但 在整体的表现及游戏困难席上略 有不同,除了保有前作的特色外。 如 256 色的细致画面, 开场的片头 动画及游戏中单挑的动画,皆可以 影音播放模式呈现, 另外还有 19 首(CD 音轨)配合游戏剧情的背 删音乐,这些都是在"英杰传"后所 加强的。然而在游戏的困难度表 现上。"孔明传"就要比"基杰传"来 的简单且容易上手,而这次游戏的 型形态是以角色扮演+策略(而角 色扮演的成份居重),有别于以战 斗为主的"革木传"。

相信对《三国演义》故事有兴 趣的人.对"赵子龙单骑教主"、"张 翼德大闹长阪桥"、"诸葛亮舌战群 儒"、"周瑜打黄盖"、"孔明偕东 风"、"赤壁之战"、"孔明七擒七纵 孟获" …… 等故事都应该不会陌 生,而这些都将在本游戏中----导

本游戏的故事内容, 是从《二 国演义》原著小说第三十七回之 = "刘玄德三顾茅芦"开始,经过博望 坡等 49 场战役,至最后改写历史, 让汉献帝重登帝位、孔明任大汉丞

在游戏的难度上共分三级,玩 者可依自己的程度自行设定。但总书 体来说要比"英杰传"来得容易,是 颇适合游戏初学者一玩的游戏,除 了容易上手外,又可从游戏当由袖 游、陶醉于三国时代的史实故事及 揣摩当代人物的豪情壮志,享受游 戏以外的乐趣:而对习惯 KOEI 传 统的策略、战争型态的(三国志)迷 而言,不妨以新的的心情来玩这款 游戏, 也许会有另一番的乐趣。

编年史



三国志 4

"三国志 IV"的操作界面,彻 底抛弃以往的键盘操作界面,鼠标 现在成为必备的设备。所有指令 的下达方式。完全透过鼠标在类似 窗口的界面上操作。由于指令安 排的颇为妥当,这个新界面肯定能 图 得到更多玩者的支持。但是对某 些老玩者而言,新界面的操作教 魔 率,也许不如以前的键盘界面(笔 者见过不少"三国志 III"的熟练玩 者, 居然可以用飞快的惊人速度, 书 以键盘来操作游戏)。

游戏中最大的改变,莫过于出 场人物的设定了。现在人物除了 以往的一般能力(即数值属性)之 外,还添加了24种特别能力。所 以在以往几乎无所不能的高能力 人物,在这一代便受到还算合理的 限制。玩者必须更注意人才的适 才适所.才能发挥其最大的效用。 人物与君主间的关系,也加人血缘 因素、与隐藏的君臣相性关系。至 于晋用人物的方式,也以更丰富的 形态来表现。

总之."三国志 IV"的人本主 义色彩更为浓厚了。玩者在进行 游戏时,感觉就如同在扮演真正的 君主,必须懂得知人善用,才能顺 利地扩张图力。真正在流血流汗 的人. 县这四百多名将领, 玩者的 理想与目标,则必须透过他们来达 成。这是"三国志 IV"跟一般的美 式策略游戏最大的不同点所在。

计算机的人工智能,表现得中 规中矩。如玩者仔细注意的话,应 可发现计算机在绝对无危险的地 方,只会派遣少数兵力,而边防重 镇则是大军镇守。此外金钱与米 翰的调配运用,表现的也不比普通 的玩者差。战斗时,计算机仍继续 保有如"三國志 III"中的智能。事 实上,如果不是要以弱击强、或是 胜负就在一线之间时,玩者可以放 心地将部队交给计算机指挥。若 要说计算机的人工智能有什么缺 陷,大概就是太过于和平主义了 (这是指计算机对玩者而言,如果 县计算机对计算机,可就手下不留 情了)。其实,只要增加游戏难易

度的设定、难度越高计算机放越常 **個歐性了**

"三國志 IV"是个相当成功的策略 游戏,其重视"历史人物"的精油。 使游戏具有独树一格的魅力。而 在国家经营的各个层面上,它丰富 但不繁琐的设定,使得个件不同的 玩者,都有机会找到活合其个件的 游戏讲行方式。虽然由于它的难 度不高。 使得它对老练的玩老而 言,的确欠缺挑战性,但是对干策 略游戏的人门者,或是想一窥策略 游戏魅力之堂墨的玩者,它是个极 佳的选择.



编年史



游戏分为单人及多人模式(最 多三人),玩者仍是从曹操、孙权、 刘备三人之中选择一人来扮演,还 是不能选别的主公。每个主公都 有九关,关卡内容的设定则参照三 3 国演义的故事,有些关卡是三位主 公共同的,有些则是各别的。大致 是从扫讨黄巾到统一三国为止。

游戏的进行是采四方格的战 棋,每个单位就是一位将领,并不 另外带兵,大数上类似(天使帝 国)。每位将领有基本的属性,如 体力、智能、攻击及防御值、后两者 并因装备的不同而有所改变。战 斗提升赶升经验值,升级后各种属

性也会增加。

游戏的画面分辨事采 32Ox200. 就以固产游戏而言,面 面水准有待加强。在许多国产游 戏纷纷走向高分辨率时,本游戏的 美工显得逊色许多,整体色调也偏 暗。战斗动画中每位将领都生— 个样, 还好玩者可以关闭它。

- 12 -

点是轻松愉快、老少皆宜。但是操 到了战争或战略游戏,固然还是可 爱.但总也要有一些战争游戏该有 的内涵。接下来我们就来看看本 游戏的内容。

将领的属性比起前作少了繁 琐的山战、水战等等,仅保留基本 的攻击与防御值,笔者认为这是改 进。但是玩者不容易看到体力上 限就会造成一些困扰。

开战前玩者无法自由部署将 领,使得战术性打了折扣,不过国 内许多战争游戏好缴都是这样设 计的,可能只是因为程序好写 No. 1

疗伤的药铺和医馆都是不错 的设计,但是例如滋心丹只花80 元便可治疗 20 点体力,何首乌要 1000 元却只能治 60 点,因此实责 的东西反而不划算。这在企画上应 该还可加强些。

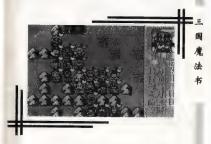
在 AI 方面,游戏难度吊分四 敝人以为,大富翁型的游戏重 级,但笔者以最难的怪手级并选择

最高的刘备来玩,感觉计算机对手 实在蛮笨的。游戏的胜利条件是 击败主公.但计算机对手常常不会 保护主公。计谋中,使用激将法可 以倍增攻击力、但是攻击力增强的 敌将却常常在睡觉! 白白海舞汶 么好的计谋。至于敌将们的"活 动"好像是在玩交换位置的"大风 吹"游戏。看到这些情形,笔者一 直不敢使用"托管"指令。

游戏中储存进度时会自动附 上批注,这是个好的设计。但是当

进人游戏要加载进度时却看不到 批注,功效就大打折扣了。其它如 计谋、赌场、奇人异士、轻松的对话 等都是不错的设计,而一些小虫影 响都不大。只是笔者在 ET4OOO/ W32P 上下移动指令时有些色块 会花棒。

配乐悬另一个令人失望的部 份。例如第一关那首慵懒无力的音 乐。总让笔者觉得好像在玩"幻想 空间"。





风云天下:三国篇

像本游戏的部份背景就以颜 色的斯层不同作为区界,所以视 缆效果还不错。但人物部份就很 惨了:加上动作相式并不源完,只 总外接很夸张,倒是有种惊奇 的感觉。

这个游戏主选单的内容很糊 高,有了事模式就是单订政双打,没 有其他特殊的地方。人物共育十 种,没有头目的设定,搭配十种 同风景的背景演出。较特别的是 加人当时的一位美女船衅,使得 阳刚气不会那么重。他和的设计 颇刻单维、每人共有三招,然而在 使用上与集气值的大小有着密切 的关系,与"武林争霸之英雄帖" 有点相似,所不同者使用大的必 杀技会和对方较多的血以及耗损 自己较多的能量,倒是能令人认 同的她方。

海敦村景表现还算活效,有 的背景还加一些特效,人物的分 静远加一些特效,人物的分 静动作据识删比较不理想。而设 计上仍有一些不合理的情形。例 如人物在垂眩时,必杀按居然对 飞无效,使得笔者好不容易,遭知 机会。想把对手逃上西天,竟然做 了虚忠。对于一般幸ৃ则攻击、防守 也会受伤等等设计,无凝要玩家 攻夷于华。免于触红的始处。

機作方面感觉还可以, 虽然于 也偶有不灵光的状况发生, 至于 斜跳的设计是用复合轴的方式, 起物有点不太习惯。前动条和 式, 起物有点不太习惯。前动条和 记可令人接受。但 4.10 等处,但 4.00 中级 现一大漏洞,造成本游戏耐玩度 骤松减低。这个台洞是 PC 快打零 组则的情形。每次零者在玩这类游 或的时候都会特别予以注意。可 情的是本游戏也有相同的破 绽存 在。那这是例样的处理问题。 笔者 处现只要按的对手的方向罐并按 中击键,在靠近对于时就能对方 频起来接,对于被摔倒地的第一时 板度复抓掉,于是在不用必杀技的情 况下,是是由 然这对游戏的可玩性与挑战性是 一个问题。

音乐的表现很平凡, 曲风相 近,但始终缺乏刚斗之气,依然不 能使情绪沸腾,语音效果奇差,有 如一般喊话,听术上们招式的威力; 并通音会彼此互冲,时有时无, 只剩打斗声的回响。





三国志风云再起

看名字鲑知道。(三国志一周 云再起)是以前版本的重制,不过, 这与所谓的"复刻"可大大的不同。 所谓复刻版, 县指原封不动地把原 本体产的产品再上市,而《风云再 5. 起)则是经过全新雕塑的作品、把 **美工和程序重新设计据写后**,将曾 经搬动的(三周志]代)再次是现在 各位眼前。这样说来,"风云再起"

记不起来了。无论如何, 考虑到独 立的一、二代本身指令群不够的游 戏性不足的问题,这次的(风云再 紀)其实在指令上几乎是两者的综 合,不论是外交、治理、人事、战争。 各方面的指令都非常完备(毕竟是 两个游戏的景加嘛!).玩者绝对 可以一展身手。

比较明显的不同就是操作方

戏的窗口中。玩者选起来会更方

便。除此之外,游戏窗口中也提供

多种子窗口,这些擦供战略或战术



现。在操作 设计方面。三 国志一代乃 县 PC98 的 产品。而且是 非常古老的

作品。所以当然在 RETURN 版中 全部与一代一样。不过指令群有 有重大修正。中文版的《风云再 相当程度的不同。更正确地说、应 起》县--- 畝 WINDOWS 作业环境 该是增加了不少。 下的游戏,支持服标与键盘,所有 指令群以下拉选单的方式列在上 其实(三国志)一、二代在指 方,玩者只要照标准 WINDOWS 的操作程序就可以运用自如了。 一些常使用的指令则直接建在游

令群上差异蛮大的, 骨灰级的光 荣玩者应该还有点印象, 不过在 台湾比较风行的是后来第三波代 理的三语志二代。所以真的玩过 一代的玩者不多, 就算有大概也

教设计、武将与城市的资料,几平

槽板的资料而版可供玩者自由开 自关闭。安排一个自己喜欢的游戏 配匠

在《风云再起》中,所有的鱼鱼 都以 3D 绘制,进行各种指令时会 有不同的小动画,另外,战争畸而 则以 3D 视感的图案组成。即使不 摄它具有多种显示模式切换能力, 还有各种不同的动画, 单单游戏讲 行时的游戏本体。 也绝对有 1996 年的美术制作水准.

由以上看来、《风云再起》似乎 比较像一个新游戏。不过在很多地 方还是比照一代,比方说,有5个 舞台可以进行,最多8位诸侯,有 下玺的设定等。详细状况可得多 自比一比才知道。

编年史



岂不是拥有

代》的指令

群吗? 其实

并不尽然,

虽然 (风云

再起》的参

选 (三图志 I



龙腾三国

这是一數結合懷謝·战略十 RPG 的游戏。在策略部份,和三國 志的指令差不多,有內威,外亞、澤 事、領地、人事、讓略等六大功能。 其中在內股之區功能里,有一个月 預算的限制。这是依服当部的富裕 建度而定出当月的預算。这算是里 由幹級辦餘的点子。

在战略方面,则和《三国志 类杰传》的情况差不多。有武将单 统、不同职位有各自的带兵量,且 可以选择兵种。较不同的是,每次 战斗只能裹 五支部队出击,可以使 用两个大型的兵器,还有就是依熙 个人的能力的不同,所施展的计谋 也会有所差异。

在 RPC 方面,则有点像一个早期的游戏一《吞食天地》。 示 有可以在各部中和村民对话,得到一些情报,也可以在部中买卖武 器,防具,道具、米粮等物品。 出版 后,还可以到绥川宁野中,去寻找 奇世珍宝:一些贤者,如诸葛亮、周 瑜等人,亦是要在村外的小茅屋寻 得,不过他们通常不会乖乖地跟您 走,而是要您付出点代价,例如将 您的兵力减半等等。

整个游戏就是由这三个部份组合起来,笔者觉得这个构想是不错,但做出来的效果(娱乐度)却没有达到一定的水准。我们先来看看第一个部份一策略。

再来看看战略的部份,情况 也好不到哪里去。笔者已经很少 看到战略成戏的 AI 会有如此的表 现,真可以说是笨得可以。数军不 会用合攻战术也就算了,有些部队

会用合攻战术也就算了,有些部队 竟然会呆呆站在那里,白白地让你 打。我情况通常出现在部队兵力 吗?)以这种情况,玩者通常只要 拥有对方五分之一的兵力,就可以 立于不敬之地。 另外在此部的"兔 著有一点疑问,在宁城时,为何政 方的一支队伍一定要在城堡上,且 从头到是都不能出版,推通守方战

最后一部份,也就是 RPC 的即份,整体来说做的还不错。不 过, 在港省的部份,似乎做的不够 理想。事实上,能走的路和画面上 看到的路,有点不器。有时走一 走,就走到罐里上去了任万里 眼我说这是密谐,因为看起来实在 不像,以虽然不能响游戏进度,但是 走起来实在风槽过。

谁能揭出较合理的解释?

麻你再沅。

整体来讲。由于演略部份的 失数,导致整个游戏失去了平衡。 尤其 RPC 的那份,更是失去源来。 的意义。玩到最后、笔者只要关心 内板和士兵的训练,再来就只剩夜 时,其它的事情根本不用 做,就可以统一全国了(不过要得 时,是是您只想玩一些较简单的的游 戏,这倒是一数不错的提乐软件, 包裁它常有一些数字错乱的被乐软件, 位,就是您只想玩一些较简单的被乐软件, 是就它常有一些数字错乱的是乐软件。 发生(忠诚康可达到一百多?),但 至少不会有玩不下去的时候发生



编年史 *****



三国志 5

一之",但却也使得游戏变得玩法

志英杰传》的 3D 图标, 上有许多 代表各担当官的小人形,用魔标官 维点取代表军师的图像时,军师还 会给您许多建议:其他的人物图标 也多有类似功能。功能选单中最 值得讨论的该算是外交了,只是此 次的外交功能却显得颇为诡异,首 先与他閱問豐基不可忽略的,缺少 了三国朝立故事中魏蜀吴三国连 横合纵的诡谲与刺激。武器的开 发必须与同盟国在双方的友好度、 盟约期限与资金都充足的情况下 才能共同研究开发,令人感到奇怪 不已。还好武器只要研发一次就 能永久拥有、并自动配属干透切阵 型的部队中,显不会理,但总算减 经了玩者的负担。

再来谈武将属性与战争方 。四代中有严重漏洞的实城模式 已经取消(其中战四代攻城本务 而直,若不是攻城还强大李张,还 是轻有趣的)。五代可说是将四代 的野战模式强化后,并改采用早期 的三国运一代的方式攻守方式,在 一个拥有各种地形的大野战场上

防守方必须守卫城和,政击方则必 细注意己方粮仓。另外战场上只 有有联系的各部可以派出部队助 阵(助阵部队必须花费数天时间才 能到达战场),往往原本日常片如 便可消灭的敌军,得可能便会因为 随提部队的到达而反映为胜 使得 战争更加多变、有趣。只是守侧援 軍可以直接增援在城池旁, 实在太 不合理了,而且三十天必须决定胜 备,也少了历代以来数月消耗战的 乐静。战争时的操控较为繁琐,不 好可以随时委任部将被取消委任 宴减轻而相。本类游戏主要财产 强调武器的估宣与运用,推改延续 四代以来的權式 每个武路除了廣 性参数之外,还有突显每个武将专 长特性的许多独特技能;而且隐藏 黑性方面更加强化、武将食来愈有 个件, 若非性向相近是无法互相吸 引的。一场战役的降格总有一半 以上不愿投降(投降的话,忠诚度

都满高的),召唤在野武将的成功 率也不高。

五代战争最大的改变该管 县伤亡兵士的区别与阵型吧? 阵 型决定了部队的适用地形、攻防模 式、威力、武器与机动力,部队作战 会造成十兵的受伤或是死亡,受伤 的士兵可在城池内, 或是藉由治 疗、仙术而复原。阵型使三国志系 列第一次有了部队的方向性,在战 那可是很惨的。只是阵型必须在 开战之初就决定,只有主君与军师 可以在战斗中改变,因此阵型仍显 得相当粗糙,这方面还是另一款三 国游戏"卧龙传"灵活花俏得多了。 游戏中的 AI 还是差了点。大多县 🧖 以消灭酾面上的敌人为目标,而不 🎿 情得集中攻击敌方君主, 韓茲等重 点目标,有时甚至不会器讲得忘了



编年史 ****



三国演义 2

游戏一开始共有七个历史 剧本供玩者选择:新黄巾英雄首立 功、废汉帝陈留为皇、陶恭祖三让 徐州、战关渡本初败绩、定三分降 中决策、关云长放水淹七军、五丈 原诸葛禛星。你所选择的时代剧 本会影响游戏中各个君主的实力 人場的登场情形,例如你选择新 黄巾英雄首立功。那么一切就是由 汉朝末年黄巾之乱时切入游戏。这 时可选择扮演的君主就非常的多、 但手下所拥有的武将并不多(大部 份都尚未登场):反之如果选择关 云长放水淹七军,则此时魏蜀星: 国鼎足成,还有南蛮孟获在后时时 觊觎。总之,不同的剧本有不同的 攻略方法与乐趣。

一进人游戏缺人眼帘的是 一张山川五岳刻刻详实的中国大 地图,伴随着中园风味非常浓厚的 配乐,南胡声琴的优扬。地图随着 季节的气候变化会有不同的表现 方法,也是一大特色。游戏的操作 也简单化,许多的资料搜寻都相当 的便利,另外还有自动排序的功能,节省玩者不少时间与精力。

丰富详实的指令是策略游 戏要求的重要指针之一。本游戏在 非战时的指令主要分为内政、军 事、外交、计谋、人事和情报等六大 项,每一项中又有更精细的设定。 每个指令都需指定执行的将领,而 将领相关能力的高低是成败与否 的重要关键。最特别的是,如果您 有指定军师,那么在指派人员时, 军师会给你最良好的谏言,好比如 果是诸葛亮之流的军师,玩者最好 还是乖乖听从其建议, 若是较不人 流的军师所提的建宫。您就得自己 稍做判断了。这样依照人物实际 情况所设定的人工智能在本游戏 中是俯拾可得,玩者玩起来才会觉 得意犹未尽。

在军事方面有移动、训练, 征兵、募兵、世兵、士兵分配、制作 兵器等。其中最特别的是世兵,其 实这是我国古代一种征兵方法,将 船的民户编从兵户中,往后民户 所生之后代将世代为兵。这是增加 证据股级验的方法,但有点不入 道,所以当你实行此指令时,统治 度会下降许多。内政指令有土地开 灾、电田,商业发展,流水的型、则整 侵率,高。屯田指定某将领 的所属部队全力取出地的耕种, 增加米粮的收成,烧杀搜刮则是对 还成进行抢夺,虽可获得不少黄金 米粮及德世宝物,但也会相对惹来 干浸。即会之间就看君主您的睿智 后。

外交有互不侵犯同盟、攻夺 同盟、援助要求、婚姻、进贡、威胁、 降服劝告、议和调停及交换俘虏力、 项。不管签订何种同盟,可自由 定结盟年限;若与他国联姻,则双 与自动结战 3年的攻守问盟关系。



如果有部属被敌人囚禁,可准备黄金米粮或你所掳获的人质与敌人 全类粮或你所掳获的人质与敌人 会被的配属,当然啦,通常能力 越强的武桥需要花高频的代价才 绝级问来。

二虎免食 驱虎吞狼,伪书使 供借刀杀人、混水赝鱼、破坏城 塘、告肉计、烧粮、汤降、海反和晴 杀等十一项是计谋的指令,先是看 到这十多个指令就够令人吃惊的, 二固志 V 也不过才五年命。每项计 证实能时都有一些动闹和对话 出 現,如实行苦肉计时,帐下的武将 会和你联手值一出戏码,有人谏 有人说情。然后上刺被乱棍痛 尤,物而停卷微圆。

人事指令有征召武将、任命 官职、委任、赏赐、处分等五项。 这 个指令主要是对人材的聘用与管 理、要征召武将得用曲金、宝物、差

为的上土 店 人 方 僧 将 有 之 君 茅 加 报 私 博

女或名马

编年史 ■■■■■ 編年史 第4大 部环合议 斑目植物 音魚 白虾油粉 叶白红斑斑明子山 松豆

寻人才,朝廷会议、郡县情报、武务 情报等五项。故情搜集可得到邻 近郡县的内政资料;搜寻人才可发 现本 国在野的武将或预定登场的 在野武将。每个月君主都可召开 一次朝廷会议, 听听部属对于各种 键设与议卿的口解。

游戏的作战系统是也是游戏的精髓之一。军团在移动及战斗时会受到各种地形、时辰、气候等因素所影响。战斗指令有移动、成绩故情、布阵、攻击、计谋、扎密、 原籍等上面, 京东市可分为军围攻击,武林电禁、温阵和投夺。如果

直接单纯,对方据畏惧不出,你可 用驾除指令,有的将军性格品额, 经不起你在阵前叫嚣,会冲出阵束。 与领单练。单集可不向其它游戏 比对一下属性值即论定输载,你必 须抓对时机,透过刺、挥、劈、全力 击、大喝一声,消降,渔将,逃走 生擒,侍箭,拖刀计,迫击等指令比 拱真军力。

除了丰富的内容外,游戏的 声光效果也有水准以上的表现;工 程浩大的七百多句语音、大量的动 圈,相信值得三国迷们用心等





三国英雄传

这款三國游戏是圓子成 職角色扮演类型,与市面上众 多的三国游戏玩法上比较不同 的地方是游戏特别领置故事的 演绎,以对各为游戏主轴,借责 一场运成模模式的战斗,让您 要为二国历史法策中。

故事是从刘备与关羽、张飞相通相如,进而还帐间相或为异性 纪弟开始,三人准备随时起义,但 始秦始银上法成大事业。故在此 时,富商张世平与苏双来访,双方 按定以武会友,如果能获得胜利。 便能一述心愿,招先买马,干场轰 参到到的大事业…

随后的剧情关 片尚有:张翼德怒鞭 愕鄉、紀水关盤商斩 华雄、虎牢关前三英 战归命、美髯公子火烧 城岛、浅葛亮火烧 野鬼箭子、火烧赤漆 刺拳败走华容道。 云截汇敕阿斗、一直到为备进位汉 中王,国赐立为止、大大小小的 战役、总共有二十多个关卡。每个 关卡上场的主角将领都不相同,如 张震德太阳长阪坡,是看张 5退威 风,而汉寿候过五关新六将则由关 郑独镇大军,完全符合历史剧情的 概經

游戏的战斗方式是采回合 例,双方在地阻上慢慢地接近,两 6 年 複驗即展开生死决。 可 6 年 回合都有胜利条件,只要达到胜利 4 年 条件的要求,就算获胜,否则头败 结束游戏。战场的地形变化非常 多样化,有棘林地形,城地攻防战、



编年史 ****

游戏果 640X480,256 色 高 分辨率,45 度角的 安体最大,画的 使力组,这是战场的场景描绘。 实地廉现了原著的风格、尤其是人 物造型采新被的写实漫画风格,为 人一番海斯梯受。5 帧 7 (足早事 内政,外交等指令为主的策略。国 跨戏的玩者,不妨试试这旅能让曾 看遇。国历中的新作。



三国风云

自从日本光萤公司的"国志"被 風横扫大點以來,不知令多少哦 應述们为之或狂、疲寒忘食,其以 應的程度。然怕仅次于"俄罗斯方 練"。笔套也是因为这个游戏才把 "三個演》"看完的。不仅如此、 "三個演》"看完的。不仅如此、 "三個直"家接还带动了固内的电 "三面 LIKE"的游戏,一时之间百 家争鸣,然間灌液,原来属于小众 市场的策略型态声波也从此在本 地線宣百年程度。

"世纪从被"制作中的"二国 从云"也是同样的历史特景。当初 内耶在讨论游戏企则案时。曾经 考慮如何与众多其记游戏做以 隔,最后决定。为了表现较真实的 就场缘,游戏将以"实时战略"的 型态也就是像"沙丘魔堡 2"、魔 肖争霸"以及"终极动员令"的方 式)来处理。为了能有流畅的速 度,硬件的需求较一般传统游戏 幸概率。

随着日期的递增,季节也会 随之改变,同样的战场在春、夏、 秋、冬四争全有不同的景象,而竟 然等变并不是在一天内就实战 转变,而是历整约率个月的时间, 景观才会慢慢地转变完成。季节 变化之后,天气的状况会随之改 变。如春天的国南、冬天的风等, 都会在游戏中出现。天晴无风的 日子,还会起雾呢!



书

编年史 ****

游戏的进行时, 攻守双方都 有粮食与饷金的限制。粮食会根据每晚休息在军营中的部队数 目,每日不断地消耗。饷金则会在 每月根据部队数目和除。建造建 就晚徐补城增、城门都会消耗 饷金。

营棄的建筑有其規則。 首先 必須先雖產主物管, 主學營權是 完成后,才能建筑平營与粮仓。然 后由后力承達下一根整傾字前, 平充粮饷。粮仓兴雄完成之后,便 可再基手兴维联沪所,用来恢复 能盡赎望合的能力,使得者票的 提到或者的的能力,使得得票的 机野乐的增生的的能用,易

★ 子便察故军的动向。再下一步就可以兴建烽火台,能让夜晚时的书 营区维持一定的视野,以防敌军夜袭。当烽火台完成后,可以维造

军领库,有了军领库之后,可以提 升号额兵的攻击范围及攻击火 力,使弓箭兵成为可以施放权分 的超级弓箭兵。有了这施放级。 箭兵,到处敌火战十分容易。而 级装策体。"工匠房"所生产出来的 投石车,则可经易将敌人的城墙 参出一个水温

游戏中设定了各种不同任 务的关卡, 每一关都会配与不同 的粮食与饲金。玩者有时要在平 厨上双方大干一场,有时是化耐 力的攻破特久战,有时要探索。 新发不同的,还有法术系统的加 人,当您看到出现孔明轻缩别编 棒下轰天巨雷的阁情时,可别大 惊小体师。



三国志演义之官渡大战

编年史

液传子古的三個故事

东汉末年,曹操迎献帝于许 昌,挟天于以令诸侯。公元 〇〇年二月,共都军载绍发兵五十 万至黎阳,直遍许昌,曹操则统兵 三十万,镇守官渡,欲以懿克强,中 圆历史上的"场著名战役,拉开了

"三國志演义"系列共分为 "盲渡大战"、"赤蛙之战"、"七出 社 山"及"荆州战云"四部、制作公司 以一整部游戏来描绘—场战役、企 图带领玩者们进人更写实的战场, 赛修与权谋。

取收据测量安然合的采用

以政结构协为主的三国东



进度。



三国列传



丰富多变的兵种及攻击方式

夢戏的操作方式是以鼠标 來完成所有的指令,而且移动。攻动 上移动。攻动 野斯是攻击或移动,一到了目的地 即自一动进入警察状态。兵种相当 定攻的俱佳的重要步低,包括安步当车的步兵、 攻防俱佳的重要步低,行动迅速的 骑兵,精确无比的弓兵,迅雷行动 的弓骑兵、威力超强的冲城车、长 距离武器的投石车、小战船以及大 型战舰、不同的兵种有不同的搜索 范围、不同的移动速度、不同的移 击半径,而各个武将更是各有不同 的攻击方式。

取材历史事件的任务





三国志 5 以 成为 1 以 通 1

新畑助部

这次"三国志"中文版之 "成力加强版"能够在短短不到半 年的时间内,由日文 Windows 版 改成较亲切的 DOS 版。除了再度 间明改版功力外。也由当中窥知 上对台湾市场已愈加重规,加上 目前已有其它的日本游戏公司来 行设立分公司、除了微戏版的工作 、也进一步修在"锁"接权家的作 、也进一步修在"锁"接权家的作 由此可见一斑。

編辦武務方面,这部份在第 四代的威力加强版献已提供了,在 既有的武務名单中,你可以编辑武 将的肖像,也许高兴可将一代名将 起于云锋改成为花末兰的女将冠。 其它新增的功能还有;三国系列肖 创之擂台赛单挑模式以及随时可查 看各 武将征战之战绩的功绩 方。



三国志演义 2 赤壁

与前作一样,"三国演义"连 \$ 统期的轉形影片特忠实地融入游 戏的每个阶段,然而"未要"游戏的 进行却是采用分秒必争的实时作 战力式,并改采阶段关卡的方式。 游戏中加入了建造、生产与升级等

新玩法.玩者可以建造帅帐、粮仓、 钱庄、木材厂、兵器厂、骑兵帐、步 兵帐、弓兵帐、水军船楼、高塔以及 营赛墙等各式建筑物,以扎实战备 生产工作:其次,训练工人开始砍 柴、收稻、采矿及建设等,厚棺投力 的战略资源;接下来便是大量生产 各式战斗单位、准务大举进政动 阵, 赢得胜战,整个游戏的进行就 如同时下几套著名的实时战略游 戏一样,一只鼠标打遍天下。此 外,游戏在核心引擎上加入了微软 的 Direct X 以及 Intel MMX 指 令技术,并支持多人联机对战,举 凡直接串行连接、调制解调器连 接、局域网络连接及网际网络连接 都可上线撕杀。





QQ 三国志

这是一數學策略佛效。玩 青挑选一位君主后,便可任愈筑路 前性欲攻占的城舱。地图上分布着 许多宝物库和机会点供玩者探示 其中奥秘。到达城池的会有守城 蒋锁出来应战,游戏中有多种战斗 据或、和娜笑攻防战及夸张的魔 法。

占領統港后,城内继供了武 語店和道具展。是您为爱特提升战 力和恢复体力的最佳场所。市集时 近还有路人行走。别忘了多和他们 哪聊。会有意想不到的收获唷! Q 三国志是一数实时游戏,所有 动作都有时间运算,进行游戏时, 别忘了随时查看自己的求况栏,留 心金钱和体力值的耗损,当负债超 过三个月或体力不支时,可会导致 GAME OVER 喔,善用得来的税 金及购足恢复牲质道具,才能助惠 于未然。

对了! 讀注意,另外2名对 手正虎視眈眈地间時能發發的 一击,请干另实小心防范欄! 必要 法 时不妨聊买一些陷舌类的道具(如 破坏险人建筑的道路。), 给他们 一点颜色瞧瞎! 現在就是您應展 罐大碗,一烧天下的时刻!



赔棋三国志

三国式的游戏情书

《暗棋三国志》, 共有5个地 图场景,分别是:虎牢关之战、赤壁 的火烧连环船、长阪桥之战、洛阳 之战、五丈原之战等, 充满着三国 时代的历史气氛: 当然你可以选择 ■ 刘备、曹操或

孙权,来场

决胜负。而在 游戏中分别有 3个阵营,每 * 个阵营在每回 合只能执行 次动作, 可以

指定一名已方 人物行动,政 市或筑城。或者是指定搜索隐藏入 物的对象。

地图场景上分布有许多暗 藏人物的对象,您可以如同翻阅暗 棋般的指定搜索,当对象消失时会 出现新的人物,不管是出现小丘。 还是炮车,都能够马上成为玩者的 新部下:如果出现的悬玩者阵告的 武将,幸运的,你将再拥有一么验 勇善战忠心耿耿的武将;当然如果

是相反的,你可能就会为对方增加 -名新的武力。

游戏中的人物里传

整个游戏共有主封、第十、 武将、骑兵、车、炮、小兵和工兵等

8种职业,由于 职业的不同 每 次可行动的 范围也会有很 大的差异。比 如说:第十届州 队只能走一步, 知县八方向的

行动者,可说是 适合守护君主

的最佳人选; 武格的短程机动性 (一次不分方向,可自由拐弯,可走 3 格), 计你直接感受它的强大威 胁力;间武将的骑兵也拥有短程的 机动性;车的长驱首人,不管是多 远的直线距离,只要没有阻碍,都 能 次歼灭;炮的隔空攻击威力, 令人胆寒; 工兵还可建筑障碍物 (任何职业都能以一回合拆毁障碍 物)防御敌人一口气的长驱直人,

但此可能是堵死自己生路的两面 リ,即使是一般小兵也不能勿神。 可然行动范围低, 却往往县—步— 业 秦制雄局的危险单位, 可谓是小 以分大功。

三国名人的变形法

每个阵营至少有君主1名、 此格 4 名、第十1 名。不论是曹贵 的君主曹操、军师司马懿、武将张 』、夏侯惇、典韦、许褚, 还基刘贵 的君主刘备、军师诸葛亭, 武将关 DI、张飞、赵云、黄忠,甚至是孙营 的君主孙权、军师鲁肃、武将周瑜、 陆逊、吕蒙、太史慈,都将新妆华丽 登场: 另外知名武将吕布 他络以 中立的人物出场,谁能够先搜索到 他,他就为谁效力。

连集的 3D 动画

编年史

记趣的 3D 片头动画, 加上 **姜丁灵巧心思和精细**丽丁的浪撒 表现,再度为三国人物注入了新的 灵魂。关羽的拦腰斩,张 K的狮子 吼、司马懿的升龙拳,都将带给您 另一种惊喜与逗趣的感觉

音效部份也有不错的表现。 不管基每个人的出现或基攻击的 场栅, 其音效及全语音的表现, 生 动运搬,令人排脚。 经松简易的操 作榜口. 只要散标游标移到画面边 缘即可轻松地拉动滚动条:指到预 备动作的人物上即会出现可行动 = 的范围、只要指定行动占即可行动 或政击。每个阵营皆以不同的色 系寿理,很容易辨别。



编年史 ****



富甲天下 2

三国篇

传统游戏新玩法

游戏中将由四位三国中的 风云人物、刘备、苏权、青海及量已 充作主角、您可以自由选择自己喜 爱的角色、带领各有所长的武将、 上兵和一笔创业基金自起始点出 发以选一天下为最终的目标。游 龙、赵基本版上大富翁游戏 并无二数,相当容易上手。

攻城掠地将是本游戏的一 大重点,当您经过敌人的城池,除 了乖乖地留下买路钱,也可以选择 向对方宜战-或派武将单挑,或繁 合军队进行攻城战,只要打赢了部 能占地分主;若不幸战败的话可思 付出惨痛的代价;双倍的过路费术 说,当您身上的观会不够,士兵们 阵前倒戈,武将叛极敌方阵置的排 剧将接工连三地发生,最后当您纳 尽粮绝,可就必须面临失败的命运 了。

另一進遊獵的紡銭一建主報

另外值得 ·提的是二代加 人了城主的新设定,您将可以自由 指派一位文官或武将作为城主,仍 卫您辛苦攻占下来的城池。城 ·



能够的3D 限视及现面

不同于目前市场上的同类 游戏, 富甲天下 2 将采取 45 度立 体 斜向 视 角, 并将 画面 改 成 640x480 的高分辨率模式, 看起来 帧激而立体。

此外游戏中出场的人物也 比一代更多。总计有四位君主,一 19 位文官武将,每个人物都以 17 被水精心绘制,造型方面为配 方游戏的幽默风格,也以远睡可爱 为 E。

游戏中还有许多特殊埸景,

**** 編年史

包括豬場、武器店、錦養舗、征兵 处、山寨、寮贤庄、医馆、藏经阁、机 关房、等,而过程中更不乏下奇百 在万等等特殊状况。使得整个游戏的 进行品额换调准凡。

近来市场上的大富翁游戏 包装得愈来愈花侑了,有的号称十 全的侧重人物刚作。但真能称这些特 色充份发挥的可真不多。"富甲天 下之"将陷定于12月份上市。它是 否能带给大家一个特别的原專呢? 目让我们战日以特吧!

国





三国群英传



龙王三国正史

久远时代新征战,话三国遥 "遥统一路,长阵遥望短兵相接,看 群美纵横天他向

原野上畫立着军容社盛的 上兵、交战的两军各自摆开了阵 势,空气中弥漫着一股肃杀之气。 随着武裕的号令,双方士兵展开了 煮 激烈的肉搏战,共兵们未得的向前

冲刺,双方武将也同时运用了自己

根据制作公司表示,《三屆 群奏传》不但和以往的三屆美型游 戏不同,其实时性的战斗方式也与 一般的实时战争游戏大相脏径。因 为它有着 3D 视角的战争场面。您的 可以远观的方式,欣赏自己培养的 能队在原野上提开阵势。或拉近相 野观看每个士兵细嫩的动作,仿佛置身于一场激烈战争中,时而武率还会使用华丽的战斗技巧,增添。 戏的趣味。在640x480 高解析的处理下,阿面显得颇为细致。

虽然本游戏首重战争。但9 际要达成游戏目标时,最重要的却 是注意人才的培养和发掘,由于当 争是以人为中心、部队又是以常切

> 的武将为首、民 此内政的,您当 时在经营的的统制 上,除有的资源」 边限有写。

举团、发动战争 获得领土与资源外,在内政时期不 但要注意增强城市防御、经查开 发、以获取资金,尚需找寻人才 由于在游戏中登场的武将有数百 人,如何掌握修订用规的允许 时争取加人,会对您的霸业产生极 大的影响,尤其是重要的人物一定 不可能试明!

进人游戏之后, 玩者首先要 線的就是到多达 128 个城市中与 茶塘配民(交)该,探听各种铜板。 后旗是一个侦探游戏般, 从各种珍 被但又杂乱无囊的情报中抽处剥 截, 有时还要再进一步的原入间 载, 各时几墨被折后, 或诈能够为 我方招赛到更多的侠义之士(也就 赴赛兵唯1), 甚至是网罗到另一 位优秀的武将。"江有时也会得 铜牌的的模报, 而自忙一场。

因此在《三国》中,玩者们不 以倫米-基的《二国主》系列, 汲汲从 **组那此繁复的庆政开发动外**交结 盟等工作、最忙的也只于上述一 龄。到各地去搜寻人才和招募军 三 队。如果玩者厌倦干这种串门子 式的街道调查, 也可以什么都不 做, 并将游戏的速度调整到最快, 人 然后就任凭时间自由地流逝,因为 只要时候到了,自然就会出现一些 关键事件,影响主人翁的一生。到 ** 时候,玩者只要跟着游戏的设定。 不断地按下關标的按键,游戏就会 按照历史的记载自动地进行下去。 如果玩者还想要更加轻松,那么甚 至射连战争都可以不必亲自棒控。 口要在开始之前洗择了不观战,那 么这一场战争就会自动进行,而其 结果则以历史或《三国演义》小说 的记载为准。

和其它以三医时代为背景 的战争策略游戏比起来,在1其它

生的情景。

编年史 ****

的游戏都是以一个国家为重心、因 此玩者可以嫌控麾下两样的武将。 直接指挥他们从事各种工作;而 《三部则则是以游戏的主角为重心、 玩者可以到各地探访民情,招兵买 马进行相当私人性的店动。至于其 他的武将就只能够间接命令他们 去进行武艺、内政或氏法等修行后动。而不能直接指挥他们去从事开 发,薄板。练兵等工作。因此笔者 从为这个游戏带有非常故厚的角 的路维性所。

鄉索了角色粉演的色影。這 (三間)有如一部传记小说一般。 后也表現出游戏主人鳥波獨社! 的一生,但是由于变化太少。太; 忠于史实。以至于实际上玩者的。 动自由受到极大的限制,加上整个 游戏的风格陈旧(这是数年前游出 的戏版)。实时战斗的设计繁复。 海,使得整体游戏的娱乐性质降明 了许多,也是这个游戏的最大致6



三国志 6

编年史

更丰富的内容与剧本设计

在故事剧本上,除了传统的 中史剧本之外,另外新加入了"短 则本"的设计。以某个历史情节, 在有限的时间、人事、资源与领地 1. 表帝取一个阶段事件的胜利。 尚起来是不是有类似实时战略游 也呢! 不让般人有机可利用。只不过作 战内客变少了,没有了阵形的变 化,也少了弦响的灾击走水。不过 相对的,强化了武将单拣的部份, 玩家可透过方针指令,指定与撤武 等单挑的方式。你可一由杀敌、也 可生擒放将,当敌将被摆倒在地 时,那种心情可真是令人感到兴奋

多样化的战斗方式

说到实时战略,在"三国志 "村中,也加入了部份的实时战略的 "1集"。在战斗回合中,部份行动 "对设:天"次,指定各部队执行其 订动命令。当双方下达命令之后, 申标时进行战斗攻击。至于在战

一方式方面,采用了传统的 垃城战斗,不过其中加了一 "新点子,就是野战的选

两军对战时,你可以 4样于野外进行,或是在都 1中进行城池攻防战。不敌 一时,还可以使用焦土政 事,破坏城中的一切物资。

真实的武将成长与人和管理

战斗故然是三國里十分宣 契的部份,但一场大战下来,获得 广大的领上,最需求的奖过于人才 的保有。在"三国志·VT·中,十分重 报"人和"的因素。群维与滤路之





邮

编年史

间,各怀有不同的理想构备,理树 接近者,比较容易在一起。由于武 将各有自己的理想。所以能成就的 工作也各有差异。他们随着执行 的工作,经年累月的成长,你可以 培养各式各样的武格,不过其中的 虫诚度可就很难培养了,因为此次 取消了以往使用金钱、粮食来提高 忠诚度的方式。除了使用宝物根 升忠诚廖外,

你只能使用

指令,听听武 将们的心窗, 三 以安排他们 适合的任务。 而忠诚度全 席 不会提升,就 只有听天由 命了。

右

新的"会见"

群維在 执行武将会

见时,有些武将会跟你掏怨不满。 情况严重时。还可能造成武将间分 裂成两大派系斗争。身为君主的 你.要是没有处理好,国家还可能 会四分五裂、步人汉朝的后尘。那 时别说统 中国,连维持国家统一 都成了问题。

异民族与汉帝的加入

说起人的因素。在"三国志 VI中,加了两项有趣的设定,那就 是异民族与汉皇献帝。其实异民 族一直都存在于中国大陆上,像诸 - 42 -

放孔明征衛帝,就曾经七億七组4 获,而平定商客之物, 所以加何等 理好这群蛮人,可就得多费点心息

而汉皇献帝勋重有趣了口 往这位不太受人重视的人物,这次 可是身负重任, 他主管爵位的权 时。只要你不断地拥护汉帝, 耸声

以不断地换取荣华富贵、就像蓄良 与曹操一般,可享受一下"除天子 令诸侯"的感觉。

总括而言、"三国志V"有些 操作过于简化。让人略感到可惜 不过精美的阿丽,与丰富的游戏内 容, 也不失一代大师级游戏的风 范。不论你是否熟悉三国、或初次 接触三国、都十分容易上手。 在此 强烈推荐给玩家们,"三国志VI确 实是 - 款值得细细品味的仿真战 略游戏。



三国麻将风云

三国历史向来县电玩游戏 删材的来源,从RPG、战排游戏、 实时战略甚至是动作游戏, 郑可见 馕的除冰。日前排友信息将中 国国粹--庭将,副人三国背景中, 构成·竞绝对中国风格的益智游 **业三国麻将风云。**

各具特色的游戏人物

汶敦游戏提供了魏、鄂、坚 ,国各五名人物,总共十五个角色 作玩宴株选,每个人物都有怎白的 地枝及特色,玩家可以依据自己最 的人物。

如果玩家老县觉得自己听 胂后屡继不着,可以选择听牌后第 排必自捞的划备,此为其绝枝、 8日:"三狮茅庐"。发劝成功率 #0%:喜欢"杠上开花"的玩家,可 以挑吕蒙:"异军突起";至于喜欢 碰别人牌,让上家恨得牙痒痒的玩 家,更可以挑夏侯惇,绝技:"有眼 无珠", 讲牌时手中石副对子。

所谓"戏法人人会变. 么有 巧妙不同",要用那个人来变戏法, 克死其它三家,就看玩家自己的癖 b477.

箱单的游戏背景及方式

游戏的背景非常简单, 魏 蜀、吴三国各有四个城市,玩家的 任务就是以其中之一为基地,向另 围发动攻击。

进攻方式则县由玩家粉溜 的角色, 偕同另一名總棋 4 领兵官 补敌国城市,与敌方二名守将在城 门之前, 万目注视之下.... 據个 · 图,展开 -场以天下及件命为路注 的麻格大战! 嗨. 我没有告诉各价 如果战败的话,我方分数较低的鱼 色会被依军令处斩吗? 那真是抱 數了! 不过别担心,即使县玩安松 海的角色胜广子, 只要你的国家仍 有 . 名以上的角色, 玩家有 1 场 战役由还是可以"佛尸不神", 占永

另一名角色来扮演的。如果不幸 只剩下 名角色、就只好读取存 了李正確後後

前而所写的县《个人棒式》 中的(统一模式),如果你不想一 统天下,只想纯粹摸个八圈,沿廊 下时间、《个人模式》中还有《单

计算机 胂战,只 县它心了前述的 (朕机雄式),内

故事型志: 如果 想和真人对战, : 您也可以选择

if Internet 15 Lan 联机两种模式可供选择,目前

捷友信息提供了二个站台, 止玩 家上线找牌搭子。但笔者感觉目 **老** 前上网的情况并不热络,可能还 待有心人士的耕耘吧!

游戏表现中细中华

" :国麻将风云"的游戏画 面是仿照牌桌上的状况绘制出来 的,您可以看到四家的麻将牌(当 然只能看到您自己的牌面),各家 前面的花牌、桌上的骰子更是-项不缺。同时每个人物各有三十 句台词,可以用来催促、抱怨、调 侃对方,如果是联机模式,还可以 自行输入对白, 感觉上好像真的

在打一场"方城之地"。

但由于这游戏打的悬十六 张麻将,牌面已经不大了,四窗的 人物肖像又摆在桌面两旁, 再加 上绘图的色调偏暗。看牌的时候 并不轻松。同时不管是唐如、不是 自排,四家表情始终是一张"麻料 挑模式》可以选择,这模式也是和 脸",只在肖像后面有一些类似闪

> 电,蒸叶的效果 给人的感觉并不 强烈。

> 至于在音 乐及音效方面, "三国麻将风云"

险了预设的部科 音乐外, 另有十二首带有關乐员 格的曲子供玩家自行选径播放. 充分表现出制作小组尽力规控这 款游戏做到中国化的企图心,只 可惜这些曲子的曲调太拳似, 是 不出独特的风格,以数于在这方 面并没有太突出的表现; 而在各 效方面, 很显然的要比音乐方面 好多了1

除了洗牌声、牌的碰撞声以 外。"三国麻将风云"还提供了全 程语音,丢牌、吃牌、对话等都有 人声演出 (共有五名声音演员)。 不同的角色还有不同的用词及腔

三国星海风云

编年史

《三国-星海风云》将刘备、 外权,曹操三人的思想情仇传送到 了太空时代,他们将率领 - 干高科 被終十. 源开一场中无前侧的"星 海争啊"。

而从其时代背唇和圆面及疼看来。 已非寻常的。因战争游戏、(三 团-星海风云)中甚至还加入了角 鱼粉瘤的特占。

话说当 自己终究无 法令刘备复

光汉朝,统一 天下之时,便 雌心向天神 析求,希切多 上能助他达 波德原, 天袖 听了他的恳 业之后,决定 11日期予他一

次机会, 于是便让他超越时空将 J 礁和身体传送到新世界, 在那 **排让刘备、曹操和孙权** 二人再度 ·决华死。

建国家养刀条件

耗时二年,斥资二仟伍佰万 新台币的《三国-星海风云》是一 飲取材三国的实时战争游戏,然

游戏的人物特 地征诸国内港 = **邮家高周英档** 刀, 计有据讨 300 个人物 登 场。整个游戏世 界皆经付面新加 塑造设计,预计 格带给玩者早 一番全新的感 受。《三国-星海 风云》计有70 多个海、陆、空 作战单位,而建

筑也有50多种,并因不同国家而 有不同的设计。游戏剧情随着: 因故事发展、计有 30 个各具特色 的关卡等着玩者来挑战。

严谨的姜术劝失

本游戏所出现的人物和单

**** 編年史

位, 鄉以 2D 影倫创告用 初期的而物, 然后面以 照相生成方式的 roto scoping 为基础来完成 3D 影像。单在 2D 影像 的制作就画了一万张九 右,而且为了使各个人 物的动作表现生动,先 以照相方式服下每个人 物的动作, 经过编辑以 后,再将之数字化,可调 下了相当的时间和额 力。把这样的人物和单 位,加以外理,使他们的 动作更加写实; 另外,本 游戏为战斗关卡准条了 数个独特的背景、亦为 每个人物和豫筑物准备 了相当丰富细致的动







三国志曹操传

幾《孔明传》之后,KOEI 的 國系列又将目光转向一代梟雄 青機身上,虽然他在历史上的评价 是个气度跌小、"宁可我负人,不可 人负我"的"真小人",然而胜者为 了,败者为寇,许多人仍然相当向 盱岭的雄士大路。

在《曹操传》这款游戏当中, 与有将扮演这位厉害角色,逐鹿中 原,实现统一中国的梦想。游戏的 喇情基本上是以"一国演义"为本, 描写从黄巾军四窜"颍川之战"与 知备的和今开始,到统一二因为 止,而隨着游戏模式中的选择。战 生结果。胜利条件的变更等,玩者 也可以展开始的变更等,玩者 也可以展开始的成果。 形史的乐趣。而一些知名的战段 在游戏中也都会出现,如曹操和最 数编转目布的"旗田之战",是被 蒙绍争河北霸权的"官渡之战", "二语演义"中最著名的"赤塘之战"。 (6"等。

游戏进行的方式是以战场 地图为中心,玩者在一个接一个的 战役当中,达成规定的胜利条件, ** 发展剧情,直到达成最后的目标-







编年史 ****

统一二国为止。开始时曹操不过 是一介武称,他的伙伴也只有少数 的夏候馆。夏候旗,曹仁等人,随着 游戏的进展,逐渐具备成为美雄的 能力与恐能值,慢慢地及军的武将 会加人成为您的伙伴,而武特的伙伴,而武特的 半经验的累积其能力不用说,连装 各的或其也会提升等级,成长为强 力的细郎。

登场武将计有 161 人,伴随 着各自详细的能力值,设定有步 兵、騎兵、军师等13 种以上的3 性、如何使不同性格能力的武将有效率地贏得桂和就是必求对者的一大挑战了。此分游戏将1 的"武具成长系统",使柳顶将的3 高武具武器。防具肠器在使用脸频率提升等级,因此可破少武具。 补给、使玩者更能专心干燥起。 外,还以可受出转除事件与战利。 的方式获得一些特殊的宝贝,可加 展波防灾出的"青龙舰月刀"与"7 天顺峰"等。



三国风云之风云变色

■■■編年史

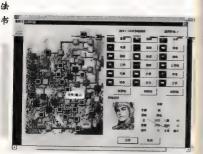
几年前,国产实时战争游戏 方兴未艾之时,由世纪纵横所制作 的《:国风云》可说县开路先驱之

、它納險宏人口的三國故事職人 制體的实时战争游戏当中,在当时 哪个人耳目一新之感。如今,(一 區域云)期將推出按射片了,这也 組實一節或故首度沒行資料片,世也 引擎为基础,架全新的 Win95 罕 台,并使用最新的 DirecoX5 整 重新设计而成,在内容上去芜存 看,将能继续玩者更佳的游戏性与 揭纸维

在(风云变色)中,玩者可以







Ξ

個

産



三国群英传 2



纵横天地之 烽火三国

(·国群革传 2)是 - 動D/ -国为背景的游戏,但它却和《二国 点》一类的游戏不太一样:《三园群 英传)将焦点集中在战争上面,也 就是玩者在游戏当中并不需要花 太多时间在内政或外交上,数百人

实时对战的大场面、 变化多端的阵形兵

种、武将加脂法验生 丽的战技才,是本游 戏想表达的重点。

代基本上也秉持此 ---原師-

> (三国群英传 2) 并非采关卡制, 而

县以剧本形式展现。游戏中玩者 的目的强例是统一全国, 您可以 在地图上选好进攻路线, 然后深 步征服敌人,拓展自己的领地。 代中玩者可以选择要从那个时期 开始游戏,也可以任选君主

400 人的战争墙面!

二代條改了原先的战场地 形,加强地形对作战的影响,并目 将一场战争中可出现的十兵数从 二百增加到四百人, 而每个武将 最多可以带的十兵数也增加到两 首人。

表现来来来

由于解戏格雷占物在纷争 F. 所以一代的内政系统相当签 :国由 些海传千古的智谋人 仕也因而没有发挥的

> 机会,令许多玩者感到 可惜,有鉴于此,二代 新增了军师系统,汶也 是游戏最大的特色之 -、新设的军师 - 职。 可以运用各式计谋,例 加句图, 奇夢鄉, 安县

响战局。不过玩者在游 戏中无法一开始就选定军师,而要 待武将升到一定等级后军师功能

才会带醒,

忠诚度和土气体的设定

为了增加游戏的深度,二代 中增加了忠诚度、十气和疲劳度等 细部设定,每个武将都具有这些属 性值,玩者必须好好地类照手下点 将,免得他投攀敌军,或一天到睁 陈前例专。

纵横天地之缘火三国中规 山临以那个风起云涌的时代为蓝 ▲ 试图将占中国历史与实时战争 **商贸结合在一起。**

玩者可以选择任一诸侯开 前游戏,然后弹设整军,逐步吞并 其它诸侯的领地,最后完成统一三 围的颗业。游戏和(三国志)一样 设计了一些内政的策略选项,玩者 A.细脑时调整施行、聚集资源则 a. 安定民心, 才能颗利확设军力 击败敌手、

就如前面所撒到的,实时的 战斗县此游戏的一大特色,游戏参 考史料设计了许多当代的兵种,例 如餐炮和许多著名的武将,这些武 将都有自己擅长的技能,玩者还可 图 以利用武器、书籍、宝物等物品一 一提升。游戏的另一个特点是"阵人 形"的设计,除了圈选移动军队之 外, 玩者还可以利用各种阵形迎







县律设。本游戏的建设分为主城 军告,防御工事、民生建筑和特别 军队建筑。在军事方面。一般的军 贵只能生产弓箭手、步兵;要生产 特殊军种必须盖骑兵营、署车营 武术房、仙术房等相关建筑。此外 玩者也可盖防御工事来保护城外 的安危。当然防御工事也有等级之

分,弓箭塔、烽火台、火雷台的火力

等级是有很大差别!

另外游戏有一项特别的证 计,玩者可以设定每个建筑的管理 建设的武将。因为武将的能力不 同。因此玩者必须选定适合的武格 驻守管理不同的建筑。才能达到引 半功倍的效果。

要建设出优良的国防武力。 需要丰富的资源做后盾。而黄金与 粮食就是本游戏最重要的资源 不管是建筑或是生产工人、士兵、 都必须花费大笔的黄金。因此玩 者必须随时派工人找金矿坑并且 挖矿,才能支撑庞大的开支。而畅 食方面,则是养大批工人及军人根 基本的,玩者必须开垦麦田,熟到 麦子收割后,还必须将粮食存入谷

连战三国

不要·看到标题龄以为这 可能是竟总统仿真洗焓游戏。其实 (连战三国)县一套架构在三国时 代背景, 考验玩者建国能力、智力 与战斗指挥调度力为重点的实时 战争游戏。

三个君主任他扮演

在游戏中玩者可从曹操,孙 权和刘备三个君主中挥一扮演。 每个君主都有十个剧本关卡,总共 是三十场大型战役。这些战役都 县最能展现该国特色的最经典的 战役。例如刘备君主的三英战吕 布、火烧博望坡、七里坛祭典:曹操 的官渡之战、败走华容道; 孙权的 智擒太史慈、赤壁之战等等,每个 关卡都有不同的目标、有的是要歼 灭敌方所有部队,有时则是寻找某 个特定人物,或是在时限内抵达其 一处等等;有时玩者必须从主城碑 设起,慢慢地培养军队,有时则一 开始就会有一支军队,马上就必须 展开一场激烈的厮杀。

抗战不忘書设

实时战争最重要的一环就 - 52 -

金中才行。粮食或县谷仓不够、人民及十兵便会因饥荒而死亡呢! 十八种各具特色的压油

#戏除了设计了一般的步兵、弓箭手、骑兵、投石车之外,还有四大举特 **账压助**。

族术: 奔雷法师, 岗凤术上, 火枝道长, 武术:武当剑客、少林罗汉、密宗尊者。 如水,东湾忍者,抽触罗刹 苗澤介好

仙术,教世神僧,神 医华佗。

特殊丘种郡 有属于自己的能 力。例如布爾井斯 **会使出可怕的常由** 攻击敌人、武当剑 客则以强大的创气 伤敌、苗編 女妖 则 鷹 会放忠使敌人暂时 停止动作、拥有他久 术的神僧及华佗当。 然就是负责战后医 疗的言责大任房!书 玩者可以一次操控 九名兵, 因此每次 出征时, 都必须好 好的短想先带哪些 兵上路, 否则可会 死得很难看呢!



新三国油心 99



三国志 Internet



东汉末年,天灾秘繁, 咨菲 四起。乱象已现,豪杰尽出,音欲 逐鹿中原。游戏《新二国演义 99》 的故事背景就是发生在这个年代。 制作小组为本游戏设计了"盖卓人 ■ 主洛阳城"等六个剧本挑战玩者的 治国能力。在内政管理部分,制作 小组将其简化为资金百分比的调 . 只要城内有将领存在,执行此



命令后,所有的金钱可以按您设定

的比率分配到各个需要的项目(次

业、商业、抗洪、军队)上,达到内政

战斗方式、依据地形及需要的作战

组合,分为步兵或骑兵单位,以运

用其特殊的战力及机动能力。战

争时可用的指令则分为:兵法命令

和计谋命令两种。兵法命令着重

对外战争则采用军团式的



于军队的直接性影响,譬如能够增 加防御力的"决战"(成功后军团人 能够攻击,但是防御力提高)或是 "埋伏"(可在山或树林中埋伏、利 用鑰券可以增加3倍的攻击力)等 指令。而计谋命令则着重于间接 性的辅助攻击,例如「卫兵」这个指 令,可以制造一个假象部队,让治 人判断错误、"虚报"这种银传军令 的谋略等。这些谋略命令将为整 个游戏的战斗增添不少特色。也让 玩者能够享受运筹于帷幄之中、决 胜于千里之外的感受。



加里你县(:图主)动(位长 2野饼) 等历史均略流设的受加 **基**.相信您对计算机对手的智能与 **奎化** 1 的缺点不免也会有所遗憾 即1 不过,很快的您再也不能拿这 个理由作借口了。因为,就在今年 年底第 · 波即将引进日本光莹公 间断设计的 (三国志 Internet), 为 您排供---个在网际网络上,与天下 ●水较劲的机会, 不但可以弥补你 长久以来的缺憾,同时也让您没有 借口不玩三国游戏了。

专为网络对战设计的游戏

(三国志 Internet) 是第一个 费陆台湾的网络对战式历史战略 **养戏**、它以东汉末年群雄争霸的时 代为背景,在网络上提供玩者们一 个能够互别苗头的虚拟;团世界。 在这个网络上的虚幻世界里,玩者 可以分别粉油诸如,纤维曹操、鸟 峰刘备, 基峰孙权等 - 园时代的事 本. 从沙场上的征战到宣狂用的阻 课,彼此竞智逐勇,为的就是夺取 天下这唯·的目标。

安装后,玩者便可以从连接 Internet、连接 LAN 和练习權式三 种椰式中选择一种进行游戏。前 二者都是二个以上玩者的联机对 战,可以藉由网际网络连到厂商根 三 供的服务器,对抗来自世界各地的 玩者、或是在局域网络下与友人同 乐。至于最后一种则是以计算机 度 为对手的练习模式,提供玩者偷偷 练功的机会。在联机模式中,最多 可以提供八位玩者的对战,而且也 🖈 可以分队对抗。

六个不同的剧本

在(三国志 Internet)中可供 选择的剧本,如以年代来分的话有 4个, 再加上公元 189 年与公元 194年的剧本, 还分全体地图与中 原地图两种,因此全部共有六种不 固的剧本可供玩者选择。

以计算积分解决时间上的问题

由于网络上的时间宝贵(由 活费申告)、采用回会制、油井な財

的管理效果。

法

■■ 編年史

模式的(一国店 Internet),为了遭 免玩者故意拖延时间,遂行"以时 间换取空间"的明谋。因此,设计 出独特的"战功积点制"规则,让玩 看好,也可能时依玩者们的散终 取礼,以积点的多赛来判定胜败, 晚此之外,本意或对玩者。有合的时间的是有 的时间也有相当的限制。一句合可 使用3个指令。但如果没有在保证 的时间内用完,剩下的指令的被决 有。在限证 就有。在现在 的玩者。

固合制的指令系统

Ξ

(三国志 Intermot)以"事件"、 "内数"、"外交"和"战斗"四个阶级 构成一个回合。除了"事件"之外 的其它阶段、都会有一些相关的格 令、提供克者选择。由于都个阶级 的指令种类并不多。因此或者不多,因此或者 要花太多时间思考,应该就能很快 做出决定。或许,这也是一种有效 缩影时间的方法也是一种有效

正倚交替是军事

战斗 向都是:民 志系列游戏的重头戏、《三 国志 Internet》也不例外。本 游戏总共有 4 种基本兵种: 步兵、骑兵、弓兵和水军,每 一军种都。而且,除了一般的



此外,本游戏还在战场上号 入补给线的概念,再加上守城部队 可以事先设置陷阱等设计,这些特 色应该都会让玩者感到非常地啊 激。

来挑战网络上的强者吧!

正如本文最前個所提到、 (三國志)系列游戏最大的问题就 是、计算机对手虽然很会作弊。(《 是呆板的 AI 终究还是不敌玩者的 较诈。既然如此,好吧! 那就计报 有一起到眼路! - 较轻短!





三国演义3

剧本分为三个;桃园结义、 作雄逐鹿、三分天下,有名的历史 事件格会随着玩者的脚步发生,但 必须适时的触发人、时、地、物四个 条件才会发生。

加美内设置至 :於汝尚太r

:代这回在内 政方面加入了许多 新指令,玩者需要亲



战争多元发展

游戏的战争方面则和过去 一样是采回合制,除了真实的昼夜 时间,还搭配上不同的季节与天气 变化,再加上地形地物之掩蔽影 师,与兵种之运用,赤术谋略的施 展,形成了更多元化的战水。

各种奇术和谋略只要施展 得当。便可获得意想不到的效果。 如图中的火计,若再配合以奇术中 的刮风之术,便可让大火延烧敌军 部队于里,造成敌军重大伤亡。 战斗中的单挑分为简易丢 与交互式,简易式可选择将领后用 始自行战斗;而交互式则可让玩差 以快打方式自行控制人物欲杀力 作,故我有七种兵器、七十多良明 欲招式

战场庞人, 兵种全为陆上当队。有骑兵系, 各榜系、少兵系, 各被系。游戏还考据战争事件发生时当地的地形, 有正陵地带, 高 1 天险, 平原、森林等, 不阴地形有,同的战略被居用与影响。



三国伏魔

删情十分另类的三国幻想世界

 公、孔明、司马懿、曹操、吕布这七 位要維 玩者所扮演的就是当年 在入庭の贵君守官珠的镇天神 海,您必須与这七位宝珠盗贼 交涉以完成搜樂官珠的任务。 当然您所熟悉的:国粹股也都会 三

完全与众不同的游戏设计

在您面前解开。

《二個伏魔》除了在剛情上 後男类外、游戏的许多设定也与 **若**





=

80

编年史 ****

时下游戏有许多不同。如數值之间 可以进行类"质能互换"的活动。 每、满方、体力、内力这四项可以指 程計纳、运功、运力、打学、运畅站 有种力式、引送整气在身上互相的 经税、指信力发展之后。可以直 接在任何地方进行或术的修练。其 实这样也比较像规定的此术修练。其 实这样也比较像规定的此术修练。

此外《三国伏雕》的战 4 里 幣人 实时战略的要素。在战斗 的同时,所有的敌人影形态效击, 这比起回合制战 +或行动低控制 的战 +都更加的刺激,所以悠远场 变排好攻击,搬助,分组战力。 绝线就至是召唤的人,快速的运用 热糖进行攻击成防守,是 繁进行攻击成防守,是 等解战 场。后级整的不一法门。

特殊练功方法引导式的解键

游戏中另外有一项特殊的 练功要求,当您要购买武器时除了 要买游戏人物所能使用的武器外, 更要为此武器购买对应的武功秘



籍,如赵云用枪,那就一定要购 J 火云枪法秘籍,同时要把秘籍与武 富同时装备在身上,一个人物可宁 习两种不同的武器秘籍,如果练 f 时类的武器秘籍,那的一类的功 J 可会的功及手架。

《三国妖魔》在侧情里加入 「智能游戏因素。在处理剔情的为 向上面,除了智能游戏,是处理剔情的为 内。当主角遇见难避时会以思考的 方式引导玩者。这时您就要依照。 等运时地取用身边的物品来过关。 这样的处理方式让玩者和土角的 互动更紧密。也更容易雕人剧情之



网络三国

"网络三国"是一款以三国 特定的政府景的人线上角色 特演(RPG)兼养成游戏,玩家上 域后,要先选择联机服务器,如;天 级,所读自虎,玄武、伏羲,玩家可 则可要换服务器。因为"网络三国" 具有储存文件模移功施,玩家不用 具有储存文件模移功施,玩家不用 等等级。再者就是选择想要生 命题,在"网络三国"游戏里, 特昊之外,还有目布、袁绍、马腾、 森术、刘彦、共有8个国家可选择。 在军具各一国、

接下来就是选择玩家想要 价值的职业。"网络三圆" 中有 8 种 职业可供玩家选择,包括。武士、统 上、医士、邀士、快女、仙女、巫士、 谋士,再加上升级后的职业,总共 有 24 种不同的职业,不同的职业 确会具有不同的能力。当然也会影 瞬齡戏进行的过程及乐趣。

游戏中高达一百四十几位 ■要 npc,三国时代的历史人物都 会在"网络工园"上一量场,每个 npc都有不同的个性,有的会教导 玩家新武功、法术,有的会教与 玩家新武功、法术,有的会教与 家不同任务。游戏的主要进行方 式是透过完成各个 npc 所变付的 三 任务而不断升等、进级,而游戏并 没有纬极目的或最后的达成目标。 这也是网络游戏生生不息的吸引 人之处,也可以说 OnlineCame 就 是一场水无比尽的历影。

奏奏生子的虚拟人生! - "网络三国"的生养嫌减系统

在"网络三国"里有一项游戏史上 前所末有的独创设计"攀索"系统 的功能。玩家可以在"网络三国" 的世界中秦建子,培育自己的下 一代,篇由养育小孩的方式,可以 将自己的技能与提升的属性转移 到小孩的身上,达到所谓的继承及 转缩的效果。

我要出头天! ----"网络三国"的 官场制度

在三国的世界里,玩家可以



- 60 -

选择当一个亚民百姓动具首装盖 雄、讨着逍遥自在、平凡却没有压 力的生活; 也可以洗择步上什涂。 在朝为官,为国家为人民付出更多 的心力。当官是实现自己政治野 心器体的方法1

報寄华 3D 场景地图, 超校语音配



就游戏规模来看,"网络: 国"的世界总共由十三个区域所组 成,每一个区域的大小都县 40*40 个(就是 1600 个啦)800*600 屋幕 大小的画面所组成的,游戏场费司 说是前所未有的庞大! 至于游戏 中所有的人物及物品,包括所有的 场景、都县用 3D 对象所做成的 所以在整个写实度跟册或上都有 相当不错的表现。"网络三国"光 了要创造出三国时代的感觉,特别 加强在音乐方面的表现,特势方面 也是很特别,除了一般打斗声音 外,杀猫会有猫叫声,狗狗会汪汪 叫,甚至回到家中小妾会说:"相

公、你回来啦! 今天累不累啊! "等 语音。在野外行走时还会不时听 到中鸣鸟叫, 每当天亭时, 还会有 公鸡来啼更,更可以让玩家融入游 #>由1

我要钱!钱!钱!----"网络三国" 的金郎東湖

在"网络三国"的世界国 米凡市 物 衣服 武器 钻条 官 位、练兵、土地开发、研发 军事等, 通通都得用到 钱,连养老婆跟小孩也都 要钱, 一期世界也加同形 实生活由一般, 会转出列 不是万能, 但是沿线 时 也悬万万不能呢! 底门 说,玩家必须藉由宗成火 种不同的工作来换取私

"网络三国"的经验值培养

对任何一个角色粉瘤游戏变形, 形 级是玩家们最关注的问题,不过的 然称为网络游戏、当然就希望玩家 可以有比较多的时间跟其它人讲 行互动,而不是每天对着怪物砍砍 杀杀的。这样并不表示玩家在消 戏中不需要经历练功这个步骤。以 是最大的差别是,在"网络三国"的 世界中,升级只是众多可以让玩家 变强的方法中的一种,但却不具有 家出头的唯一机会。只要玩家参 与战斗。一进入战斗画面经验信息 会提升,并不一定要打胜仗喔! 这

以始设计就是要让玩家可以不用 ● # 它游戏一样, 每天上线就是一 自练功,角色虽然变厉害了,荷包 川地大失而不少。

"砌缘三国"的战争世界

在"网络二国"用。每个国宝 黑面影拥有自己的部队 妥賞该此 山都电驻在国家里面,等到战争的 川條飲会派上用场。不过平时可 带多训练一下这些部队, 因为部队 的训练度可是会影响国家的战力, 加以平常不加强训练、让部队好吃 ■做、到了要打仗的时候才发现来 · · 胜西囊损货,到时候砂管空有 1 万大压可能也得构头都坚了。所 调"养兵千日,用在一时"就是这个 原义都被打败以后,政方就可以来

个"扬州二属", 也就是进行屠贼来 累积战功,战功被高的话日后避可 [[] 得到比较多的欺瞒。 至于耶非 像的战败国,可能了, 不但更购到 跟脑米,还得限制不得征兵,甚至 有可能被灭国呢! 所以如果有战 各发生的话 记得赶紧同量效力 免得自己的国家到最后一穷二白!

在网络盛行的信息时代,游 戏界也开始使用处劢利器, 计玩家 不再具基坐在家中自己和计算机 进行游戏,藉由网络将可以和其它 人一同厮杀或冒险,而在"网络三 = 带"的世界里,除了台灣,你将可以 遨游于全球的网络地球村,也许和 你在 PK 大战的是碧腿金发的外 FRI A I



三国志 7

三国屬材的游戏, 总会在市场上在引起不小的反响, 好的方向,好的方向,好的方向,好的方向,好的方向,好的方向,好的方面,如果那个种种的游戏。三国系列了所有的游戏类型, 市场上总是实现上的,是是一个人们,是是让人爱不得手。三国志'们可以是是第一个大家游戏。 三国志'们可以是是第一个大家游戏。 一位长系列的战略性,以及太阳系列的路龟性来。 以及太阳系列的战略性,以及太阳系

以人为本

大的突破,如神算啦、鬼谋啦,甚至还有"圣瘊"这类的特别技术 而且特殊技巧跟技能值是用佛教 的方式决定,颇有传统 RPG 游戏 中人物设定的风味!

最大的特色

游戏中登场的 520 人全部都 可以选择为君主, 进而达到统 中国的霸业与梦想。玩家可以扮 演的角色,无论是贩夫走卒,还! 侯王将相, 只要是这个时代中的 登场的角色都可以扮演, 甚至计 再世华陀都在扮演的角色名单之 中。换句话说(三国志 VII)耐玩性 相当高。因为当你选择不同身份 的角色,会有不同的变化与结果, 当然在玩法上也会有差异--只要 你选择不同的人当君主。由"亲密 度"来看,在《三图志 VII》中相当 重视与登场人物之间的相性度 孙权自是跟孙坚、孙策、周瑜、甘 宁、鲁肃、太史慈等等这些人的相 性度较高,反之,和关羽、张飞、诸 葛亮、赵云、徐庶这些一伙人的相 性度较低。而相性度的高低则位 关主顾间的合作默契, 若是你派

了一堆相性度很差的部属同你去 收城,那么成功的机率就会大大降 低。

斯塘功能

在《三国志 VII》且面,有一项 斯增的功能,那就是"交友选项"。 大家全页选项是对游戏中的武将 而言,玩家们可以利用与本地的武 将看的"通信"来增加与其他同僚、 编稿就会有许多有趣的事件发生。

(三国志 VII)中更 並加入了许多不同的事件,有固定 學生的北斗、南斗评选十大名士事 作,入选十大名士的人,都是声望 製高的,还能获得北斗、南斗的变 助, 货得金钱或是矛痕的特殊能

14.人选工化人在工的人,都应严望 縣高的,还能被得起半、哪斗的奖 場。 获得金钱或是圣粮的特殊能 1 一合數年发生的比武大会,偶數 4 发生的汉诗大会。都可以由军师 權官对开大会,而且大会优胜者还 條件到君主的奖励,并且增加奉 棒。注可以提高自己的声望。

■■ 編年史

既然是光荣的《三国志》系列 代表作。一定会有战斗,七代的战 十方式也不同于以往,当玩家是选 择一般武将进行游规时,在战斗的 时候就只需去控制你自己的部队 即可,战斗时的小秘诀是尽量去攻 想点,只要在场战斗中攻下两个 短点,然后再跑去俘虏一名武将。 再加入凝战中,结束战斗后的评分 你将会抢得第一名服



等打的到笼城战,野战的比率大幅 增加。 茨家们在玫城的时候就是 注意,"没有绝对优势的兵力后也 就是该赛老帐的时候到了加果之 就是该赛老帐的时候到了加果之 在在战斗中被俘虏的话,咖啡,练槽 的机会就来馆,这时候的选择完全 继续汗玩家的选择它,这一看你是坚良 排木而栖,抑或忠臣不仕二士

编年史



的变化堆 地面養性 米 杏 游戏的音 乐,都有其 定的水 准,"国志

七也不例外, 在平时悠扬的古典 音乐风,令人有怀占之幽情,而战 时高亢的曲调,令人慷慨激昂。

而这一代的画面也有改变, 5 玩家所见到的不再是整个中国地 形图,而是所在城市的的画面,并 将中国地图缩小至左上角, 方便 玩家切換选择城市, 观看首开发 情形与城市规模。除此之外病素 玩家身份的不同,指令洗单的面 面也有所改变。在野武将身份的 选单见到的是草窨十罐,太守,军 师的洗单悬砖瓦石塘, 封主的洗 单呈现了辉煌宫殿的风格。由此 可以显见光荣公司的巧思用心。

- 66



战争场面、更县将各种兵利 以实际的图像表示。如骑兵的验 马、铁骑兵的身披铁钩、象兵是 头巨象等。比起之前三国去系列 实有天地之别。战略地图也是有 所加强, 中能显示地理特性。 政城 圆面侧随着城市防御度的不同而 有希松的土墙或是厚实的砖墙之

与前几代的游戏比起来, 国志七的变化可以说是太大了。 不过基本上仍然沿差着三国志的 固有特色,再加以改变而来的。 国志七对"干"人的要素更加重 视,注重武将间被此的心治,对於 人与人之间的互动关系描写的史 加深刻。对于深处战乱变动时如 的人们,对于自身努力锻练以上 仕官,或是看破世俗下野隐居者 都将人物的特件着力发挥、使玩 家能够真正扮演自己所希望担当 的角色, 发挥个人的梦想与到





(三国徽业) 县第一站可以 間时统合角色扮演的故事性和。实 时战略的策略性的双料游戏。这 收游戏里面有足够的角色扮演要 青,可以让你参与刘备、曹操、孙权 的每一个重要事件。然而在另外 ·种榫式里面。你更可以在 -张紹 學大地图上而纵權疆场,与南北久 **地的众英雄豪杰在汉代古中国** -**决离下。**

#據自传模式-角色感觉强烈,经 典故事再迎

群雄自传雄式中包含了"刘 · 6""曹操传""孙权传"三位英雄 的自传故事,制作组巧妙地运用了 实时战略的特性,在实时战略的地 加上加上三国演义的故事,玩家可 以横纵各种角色, 进行该角色正身 」名的故事情节。三名主角县二 国天下一切故事的源头,了解他们 每个人的故事,可以在享受实时战 嘴的痛快感之余,对三国的世界有 个更清楚的认识,可以说是富教 1乐也。

统一天下模式-实时战略振驻效

统一天下模式,就是以一位 君主的身份,和当时所有英雄一同 逐塵中原。这里的天下可真的非 常浩大、超过800个屏幕的大地 图,42 个著名大城,250 多位知名 图 武将和数不尽的小部队, 毫无保留 的呈现眼底。您要在这广阔的大人 陆上,发掘人才、治理内政、整顿军, 备等, 您的城池可能随时遭到攻 击,您要做好防御工事,当然更可 书 同时发兵攻击很多地方。在然下 指令时、时间是不会停下来等您 的! 了解吗? 这是实时战路的可怕 魅力! 所以当经营像刘备初期次 样的小园时,就要谨慎小心!

在(三国霸业)里面,每个城 市都有太守、农业、商业、治安、征 兵五项专职事务,这些工作要指派 武将们在城里执行才可以。有太 守就可以收税,有农商业的发展可 增加金粮的收入、治安好就能引到 民心,要有兵员就 定要征兵。例 如让关羽去征兵,就会依据时间的



流动,慢慢增加兵员。然后再以不 同人数编制成各种军种,就可以出 城去打仗了!

順心的操控,指揮官的發徵

实时战争的紧迫性,让操控 的顺手程度左右了依到底玩得快 不快乐,就像操整(WINDOWS)的 系统接口一样的方便,體如拖曳一 位武将就能执行内政工作了,媒称 是傻瓜接口,新手只要五分钟就可 上手。

当城他愈来愈多,部队愈来 愈庞大时,也不用担心,贴心的浏 览功能,方便的军旗集结,让你将 战场慢慢往前推,能在这么大的地 胜力。 工事组战事的发展,心灵充满了 工事构器官的骄傲。

带领武将,李向王者宝座

让属下去从事内政或 者出兵打仗,都会增加武将 的经验值,身为君主的你,可 以授勋让武将升级,就会越 变越强! 在外面作战时把对 方武将打到垂死的状态时, 就可以俘虏该将,把俘虏带到地外 内关起来,让他的忠诚值下降,虽 有机会劝他归降,如此又多了一位 終絕了!

统一天下模式里面,还可 通见许多不世出的随着,在地图 遇见的时效更轻紧进行说服! 有了这些武将之后,要如何如何因 适用,让文臣和武将各自在擅长。 处发挥,这就要看主公你的智能 了!

一款真正用心的游戏-三国霸业

这是一款真正可以让你看 身在三国世界里,享受社园制情的 软件,同时它也以实时战略的手动 期面出全新的:国风貌,让人惊身 不起,和一般实时战略游戏不 样的,你掌抱的是一群生灵活现的 人,他们有可能忠心地跟随你,也 可能得叛你,或将是战场上的! 利,愈多的汉帝的能够经验的主 风龙。不再只是单纯的地盘之争 更是一票有名有姓,有血有泪的追 条,件的最常的原因识。同时间



三國風雲

三国风云 2 风云再起

世纪纵横开发的《三国员 。》一代。是国内早期的实时战争 厦游戏,尔波国际开发了《三国 风云 2一风云再起》,各方面都有 业令人怕识的表现。

林市的农村的各市内

(三国风云)一代时已开发 「架梯、攻城、落石、架桥等机能。 川率先采用 45度的视角,使视觉 | 雙加写实、美观、也因此在市场 |能获特元者群的认些特色,美术 本准加额有提升。

《三国风云 2》的地形、建物 有助到遮蔽的问题,并且还使绘图 引擎制时具有四方向切换视角及 膚视部队这两种功能,让玩者在游 中脉重加方便。

糖美而多样的兵种

《三国风云》当时由众多玩 有在网站上提出的建议,都由制作 群保存下来,考量可行性后在《三 国风云 2)增加许多 5种,包括骑 马射箭的弓骑兵、曹军的重装骑 兵、运兵的车、攻城的云梯车、大型 的楼船、南蛮的象兵……等, 兵种 大致县前作的两倍左右。

另外,《三国风云 2》的兵种 三 不再全部都是同样大小了,玩者将 从大型兵种的参战中感受到更强 列的临场感与魄力。

三國联机对战旅港可搬

两年前, (三国风云)追加制作了地阻编辑器并内附于资料片发行, 当时得到玩者们的肯定。 公司版之。2到则接附有编辑器。 玩者可编辑各种关ະ,除了丰富特美的兵体,地形。编辑器还可设定 关卡中的重要条件,对剧本创作发 好的还考证设备一项事讯。

关于联机的部分,《三团风云2》可容纳四个国家,1500个单位同时作战,相信可以让玩者满



烽火三国 2

分粉必备

(维火三国 2)推合了传统: 国游戏的治国元素和实时制战争 的特性,在战争中指挥团然要当机 立断,而在处理内政、外交、军事等 ■ pg上亦不能有半分犹豫。不过 游戏内的敌人并非全是好战狂,所 以外交方面的事官不用太费心去 处理,以"远交近攻"的方法最适 合。省下来的时间就全副精神集中 在内政和军事准备事官。

内政指令只有"治水"和"开 发"两项,指派了人物和拨款就会 自动处理。人事方面亦如是 禁要 兴建的设施主要与军事有关。如步 兵营、弓兵营、骑兵营、车兵营等。 用以生产各款兵种。生产兵种的 需要除了金钱外,也需要一些必需 品如铁、皮革、马匹等,这样的物品 都可在市场中购得。生产了的兵 种,可以到"兵营"编成军队。玩家 若觉得经常要将光标四处移动不 太方便,可在空白地按右键,左下 方的窗口就会跳出快速指令,一按 就可找到各种设施的所在地,省时

以企验室

《烽火三国 2》在战争上的 胜条件就是持众欺寡。任您的 领再强,兵种等级再高,也敌不 千军万马蜂涌而至、贵精不贵多 论,在这游戏内是行不通的。因 就算是政治力达 60 点的赔兵。 **益**不过 2 个只有 20 攻击力的 兵,所以武将的多少就是胜负的 最远的弓兵给予对方一定程度的 键,武将数目多。即代表换兵数、指海(很多敌人未还击已经死于箭 多,所以一直被认为是"池中无鱼 由之下),还未倒下的也捱不住骑 才当上大将的廖化、也是军队中, 从强大的功击力。而领兵的武将 少缺少的重要成品呢。

在战略运用方面。弓兵是 有效杀敌的兵种、把骑兵置在马上 之前,耐心等待敌人前来,以射制





口管躲在 角投闲置散便可(因为 4 张 K 也 不 可 能 以 一 数 十 两)。

原来联系区

赖草和十兵比起金钱不罕 **61** 生产十兵最需要的不是金钱 加足时间, 金钱再多也不能让生产 . 1 好嫁短: 如果一位武将所持者为 this.就不能以生产时较短的步兵 1) 补充,因为每位人物只可以带领

-个兵种的剖下; 只靠定期的税 🏄 收,是没法储到足够的粮草来供应 战争所需的,而且粮草的价钱也高 书 得惊人,过百元才能购得一点粮草 (而月毎晌 -点、价钱又增加 -点), 运送钱粮也要消耗不少时日. 因此没可能连续征战。好战的玩 家只有耐心地等待辨时间过去吧!

全实时战略的三国游戏虽然难免 要将(治国)这一环削弱,但好处是 实时制的设计能给玩家带来更剩 激的享受,考验玩家快速灵活的思 考和妥善用运用时间。操作接口 简单清晰可算是游戏的优点, 不槽 长RTS的机迷也可以很快」)



傲世三国

更接近真实世界

拥有细腻的美术风格、《酸 提工国》/年置之下限《世纪帝间》颇 为相似,玩了之后发呢。其实他是 多地力比起《世纪帝间》里接近 实的世界,最明显的一点便是当一 开化随时并充到粮食而导致的 力下降,最后甚至变成零。这时候 万一不幸在路上提到城军,可就真 的叫买不原四州水平灵了。

除此之外,在生产军队时也 不是盖一座军费,然后;但而就可以 有兵元职量地生出来。游戏里流几一 个村民盖好军代,勃勃扬后,还需 要添出村民进到里面经过一番训练才能够产生兵力来吸打敌人。 等画面。上出现那小小的人民在军 常里提刀砍木人时,笔者不由得公 时间的"分",游员,那便请先选一座,然 后两将之前训练好的兵点到马上, 如此一来,一个骑着马的骑兵就出 到了,

出门打仗带包子

商戏里更把:国际代。 消其完全地使用上了、像是玻璃、 物车、概篷车等等。出去或打弦/ 时、帐篷车是绝对必须的 1 具。 转、通常等。明显实现的 1 具。 长、资数帐来到做苦,却更现大。 都已结构成为是没有多少或计 时,可非常不是选举的。出兵计 从,带着资满包子、烧酒的帐篷和 随时让自己的军队维持在最佳! 态、任《做世:图》则这样的设定; 1 玩惯《提动情别的识案有些。 他活动,不过倒也不得不承认他 常生!和定!



輸了帶兵打使,游戏中对于社会 也精學許多,更把中国古代特有 病級犯活动職人其中,身为茂 東,必领那的社旅领士内人民的 状况,并需要定时祭祀鬼神,加 出才能使国家兴盛,人民繁宠。 十1.想要让人民代采矿的速度增 加,增加率队的体力,便需要。

《僚世三国》对于史实的考 允非常透彻、所有的科技、产品全 都起当时的产物,加上其精致的 间面,将会是喜爱实时战争游戏 的玩家们另一个不错的选择。

输林院里研发。

河原属性的管理及其原

担制制件(徵世三閏)的开 班是当年制作(徵世三閏)的并 世上作室,因此游戏的主体自 早当然是他们的拿手好戏一实时战略。但是仅仅哪纯粹的实时战 特殊表生还未续就改无还未够就对战 间的拿下至大还未够就及 中还包括了大量策略游戏的戏 。从现在的书看, 游戏非常等



编年史

玩家在城市管理。





《中原之1 游戏拳型:SLG

游戏机上第一数三国游戏 原创作品。此作品几乎来在大陆 登录,所以被人冒称为FC三国志 的第三代,其实根本元第三代可 言,兵之上当的玩家很多,要不是 言(专收)出来指正,我也会上当 的。

類王的大陆 游戏类型 SIG

"三国赤型之战 游戏类型·ACT

完全的照街机《赤壁之品 做的,可以选头、张、起3人,有4 候街机的大招等等, 庄厕情存 像。但至豪难度超高, 段周明太 最多冲列九龙等那关就再也远。 去了。侧面。积,但未发挥宽下 的全部机能,比《总者神龟》(剔; 达米发作签)。

三国志格斗版 游戏类型·FTG

基 SFC 的原创游戏,几乎 押了 SFC 的全部机能,所以, 画面和内容都很充实,绝对小! PC 的误将争霸》等。可以人物! 10 人左右,都是大家赖知的武士 和《武将争霸》不同之处在下。 都手上撤着家伙对 K.比赤手空 来得亲切。我是看行家的敬臣, 忠的绝招、就是就在学中迎身! 款游戏几乎没怎么流通,知道的 很少,当年或9190 大侧,我等到(手程如190 大侧,我等到(手程如190 大侧,我等到(

《三国志中文版 游戏拳型:SLG

外星科技出品,要说最不要 脸的游戏公司,外星科技可以算 作。相符多日文翰品及化 · 下、然 , "就上自己的标签名字就拿出来 , 生。《 "国志中文版》就是不折 (相(霸王的大陆)的抄袭。从界 而到操作,包括细节奇柱都是 增 样,唯 · 不同之处就是开始 着观时选择者主时是类似必理测 觉那样,看你自己的性格选人。最 他提供多精品设化成中文是在 分便好多朋友,但对于这种感无 侧新的抄袭,我无言了。

吞食天地 1-2

此款《吞食天地》虽然和电 统上的间名,但是两个载然不同 点侧制作。且内容大相径底,切勿 偏處。此兩故相当于上下乘的交 未。2代完全是征续1代未完成的 货事,其中的例情设计得非常不 惧,结合了很多野史,传说,以微 型服光把:国表现得麻满尽致。 判时还出了一款 3代,其实就是 2 比的由立新、靠空编到不足



家。

三国志列传-乱世群英 游戏拳动·SLG

MD上唯一的原创:国游 戏(因为把光荣《三国志》系列排 除),历代、温游戏(包括 PC)少 育的佳作,其战斗场面和《霸王的 大陆)方点类似,内放又像《三国 志》。此款的武将单挑是然点之一。 或将设计号很大,两人独与对 岭儿;;人半环,岭人饱满和十分 存魄力的感觉。最色色度带等绝缘 是玩客自己性别,虽然带体的 单,但自己控制式将解系的感觉最大 看十分出众的地方,但也没有十分 缺陷,可能就是这种中期的感觉吸

引了不少玩家。



编年史 ****



天舞三国

(機)() 製鋼三面(水)

海児巻型·SIG

就是听说过,连见都没见到过。

横山光辉三国志 2

游戏类型:SLG

这款是很正统的 SLG,其中和《三国志》系列不同之处在于它的战争方面极像《信长的野望-将星录》,即部队出征时会在大地图

上出现,然后你控制部队一步步; 向敌人的城池。其他地方表现 平,很一般的游戏。

春食天地 游戏类型:SLG

以下几款知道的人可能少 之又少吧,几乎都是只闻其名、** 缘相见那种,希望有玩过的朋友补 造。

(編纂三國志) (光辉三國志) 游戏美型:SLG 游戏美型:SLG

(超級三國志 2)(升龙三國志) 游戏类型:SLG 游戏类型:SLG

《天武三國志》 游戏类型:SLG



FC 移植的, 就不多说了。

三個本

攤業學型·SLG

GB原创,但没什么特别之 , 感觉还没发挥到 GB四分之一 功力。同样和 FC 为 8 位机,却没

有作出(爾王的大陆)的效果,实在 意勢(好像这种说法很奉强)。 **AR**—

CADE 街机

三国志智略的霸者

壽戏类型:Quize

***编年史

游戏类型:ACT

是大家熟知的(一国赤壁之 起)的前作,但此作很少在大陆有 见到,我就是在(一国赤壁之战)石 为知道的。可以透为实然处 4人 K 黄巾贼,最后搞定董卓歇通关。全 程是在马上打杀的,4人除了棵村 设什么区别,大邪是常石,其实效 觉得像鸡腿。如果没玩过的可以 投機祝盪玩玩,但不要想像得太 好,因为和(一国赤壁之战)简直就 是两个维子和丰金的。

三国赤壁之战

游戏类型:ACT

这款完全不用介绍,不论从 應方面未需都是祭典中的整典。 期道一提, 接近機模器世界好像非 情 常遊行改这款游戏,不但可以改成 修衡机那样的圣剑三国,还可以同 时途一人,最变态的是可以改得同 时缘处人人,

三国战纪

游戏类型:ACT

国人出品的游戏。虽然普遍 认为画面不知《:国赤壁之战》,但 其中的内涵是《三国赤壁之战》,而 不能比的。现在一共出了3版。2 版几乎只是单纯增强了1版,修引 了 BUG,倒是第3版带来了个勳 的感受。不但修改了部分别情,加

• • • • • 三国杂潭 编年史

容更充实。而且洗人也多出得多。 还可以调许据这种级 BOSS 级的 人物出来。(三国战纪)可以说是 现在模拟黑果踩市最高的游戏之 .好多人都在问什么时候会有, 大家慢慢等吧,现在国内的 DUMP 技术也已经很成熟了。相 信不久也会有的。By the way.《 围战纪》有出海外版 'O'。



《霸王的太陆》 游戏类型·SLG

完完全全的 FC 移植、强化 了的画面和音乐, 实在给我们这 群 (霸王的大陆) 洣注人新的加 液。此款不用多介绍,大家心里有 数。顺道一提,此游戏可以在任何 PS 植拟器用完美使用。在市面上 还是很少见到这款, 是收录在 NAMCO 四合一合集里面的、FC 的老玩家不妨买来一试。

三国赤壁之战

游戏举型·ACT

街机版的完全移植,我没玩 过,也不知道缩水没有,据说是机 能有限。把乌战制箱了 (我不能 定),但是好像每个人新增加了 种必杀技。

三国无双

滋养类别·FTG

PS 上唯一的原创:国游戏 做得很不错,把 PS 的相能发挥》 很好。在游戏性方面,如果能把拉 去重泰张一下鲋好了。 还有武装 手上家伙的份量不够,如云长手! 的音龙娜月刀小得像日本的长月 -样。许诺的椰斗也得小(许水 "那是大锤!"),看看别人(三国/ 赞之战》中的许褚盒的家伙,那才 够份量。



直三国无观

游戏类型·ACT

我没玩过,只有拿手上的你 料讲讲。类似(三国赤壁之战)。(1 ·武将孤身奋战, 炀面很宏大。

以真正体验到百万军中取上将》 头的感觉。反正这款游戏我是《 喜欢的,具体情况,等我买了PS2 后再说吧(如果我平得起)。













60

法

这是一个玩家自己设计的三国游戏……

一个三国游戏有着复杂的系统

个人认为, 只有游戏的系统 足够复杂, 才能表现出三国所独 有的特色,才能给人以真实的: 国的感觉。但是系统复杂了,又会 有很多玩家接受不了。现在的三 冈都有人嫌系统复杂, 要县再复 杂……可能只有我们这些论坛里 的人才会去玩了。

到底什么是好的三国游戏, 是三国论坛里的人说了算,还是 大多数玩家说了篇呢?

现在市面上最受欢迎的三国 游戏,决不是什么卧龙传、三国 4、 龙王三国演义之类。 飲我来看嘛. 是三国群英传。我们这里圆吧里 有5个必备的游戏,星际,Quake、 FIFA、DF、还有一个龄县(三图度 英传 2》。

原因, 就是它是一种穷兵黩 武的三国。这种基本设定 决定了它的特占。

第一、它的内政和战斗 的系统都很简化,便于操作 和新手的上手。

第二、强调武将的能 力,满足了玩家的个人英雄

1.义,计玩家感到"爽"。

第三、华丽的武将技,满足 视觉上的要求。

这是与其它的 围游戏不同 的地方, 却正县它流行的原因。

国游戏首先是游戏,它曾 吸引玩家来玩。但一个复杂的非 统我不知道能吸引多少玩家。 果做出一种真实的三圈、应该 有人去玩懂,去感慨,而后长叹 声"千古兴亡多少事? 悠悠! 不过 长江浓浓流。"但这种人,是少数 多数人会望而却步,或是在复 的系统中接于事命、而无暇欣赏 ·国的美景。然后这种三国成义 -种"贵族游戏"…然后销量不 …然后厂家退出三国游戏制作。 伙后……



设

11

和(文2)。 城市、山、河流、森林、 和特殊地点。 城市: 分为四种 小城市, 中型城市,大

型城市,和11型城市。 山: 分为常山,石 山、普通山三种。

河流: 只有一种, 布准另计。

森林:应该有三种以上的树种。

特殊地点:村庄、废墟、寺庙等, 这将县一个唐大的

设定。包括设定卧业先生的 茅庐等。进入特殊地点,可 以发生特殊事件, 加征收义 勇军 发现财宝和宝物奖。

地图应有若干六边形 的单格构成庞大地图 土地种类:写地 草

地、黄土地:种 ellastanatora 在图解 - 81 -

桑解释一下本游戏的概念,这是一个借鉴了 《文明 2》和《英雄无敌 2》中某些要素的三国游戏, 病 的目标是要设计一个精巧,重视可玩性,改变传统老 模式 老套路的三国游戏。这个方案就是专门针对业 余制作小组而设计的速体版,如果专业公司想把它做 成象(英雄元敌 3)那样精美的游戏,也不反对。 一、地图: 读先想象 《革兹 无敌 3)的地图。本游

戏的地图类似《英3》 地图主要构成

---三国杂潭

三国杂潭 二、咨询采集。

游戏设定则独容师,会子,含

物,木头,矿石。 妥集 方式,

@ m . A

城外建造农场

恭敬, 依据不

同舱盾,产出

效果不同,雪

地, 前十地和

金子,通过城市的税收获

场可以升级 提高产量。 是石山均设备 * A B 16 . A 16

高矿石产量

农场可以升级。食物县支持人口 修修律设。

1. 首先是要繼足城市人口的 木斗,在采木场获取,凡是有 a物需求,人口才能不断增长,一 盎林的地方可设定有采木场,采▲ 11发生粮食危机, 极有可能发生 16 個 海 編

矿石: 在 、 2、城市的工业需要未头和矿 矿场杂取、八高、只要供应充足的物资,城市的 『业格蓬勃发展。

1 3. 在工业获得充分发展的 可升级,以指 输配下,人民开始需要商业。

> 4. 宏拟活当的人口税、工业 @ 商业税比率,可以调节城市的

學引程度、经济发展速度、税收数量等。

5、某些特殊因素会增加经济建设的效果。例如任命卧龙先生当太 F和任命韩玄当太守效果是大不一样的、例如建设市场可以提高城市 🍮 **油咖啡即食和繁带料原签**。

因此内政县比较简单的,只需调整适当的税率,任命提明的太 4. 供应记够的物资,让市民快乐,就可以了。

草地的食物产 出比为1:2:3。 三、城市发展:

城市的发展采用类似《茎 3)的单画面显示。但发展的系 统大大不同。

市政建设:

1、可以建设从市政府、总 唇府到皇宫的三个级别城市管 理机构,玩家需要根据域市的 捆罐活当建设市政府的级别, 以保证对城市的强有力管理。 否则发生科 惠下降,治安混乱 等情况.

2 可以建造将军府, 佈幣 征爆所有的兵种。

3、可以 建齿学院,研究新 的技术,以发展经济,升级军队。

4、可以建造文书院,供文武 百官学习,提升智力。 5.可以建造习武堂, 教授百官武艺, 提升武力值。

6.市场, 这个不用说了吧。

7、及其他。



发展和军事战争的重要保证。



市民升级:

1. 旅戏中初始的市民都是很 恰穷的,住着茅草屋,因此首先要 做给他们食物。

2、食物保障以后,市民开始 需要工作,因此提供足够的物资, 让他们发展工业(手工作坊)。有 了工作的市民当然不再愿意住茅 健屋了,所以会自动将住宅,升级 处审秘良。

3. 丁业极度发达,城市中又

始阶建设。

1 可以升级城墙级别(3级),以 据点层编力。

2 面以融资和升级新煤(3级)。 揭高反击力。

特殊建筑:

加铜省台, 提高城市声望, 如花 阅滤图. 棉布市民快乐程度。

有市场,商业开始兴起,所以富足 起来的市民将住进更高级的楼阁

4、每一级别市民所能够缴 纳的税金是由低至高的,所以不 县光维发展人口数量就能够经易. 取胜的。

看着你的子民们越来越富 足,游戏画面中的茅草屋逐渐变 成楼阁房, 是不是很有成就感

三国杂潭 ****



四、武将系统:

1、武将参数:HP、智力、武力、忠诚度 耐心度。权欲期望值、消海。

耐心度: 做事的耐心程度,如果耐心区值,进入一个小型即时策略战无偿。 他是人一个小型即时策略战形成的武将长时间在野外工作(出征和导位),会产生厌烦心理,如果不及时抚慰。 "如何,让双方的军队在存限的危险",

召回,忠诚度会直线下降。 权欲期望值;每个武将都有对权利和金钱的放求,如果一个权欲则望值越高。的人,且能力值也较高,如果不及时发点小奖金或加官进尚 航会对理状程度不满,导致生诚度下降。

道 德:武将的道德将影响部队的上气或所辖市民的快乐程度,相信, 论是十 兵还是市民,都不会心甘情题服从 个道德素质纸 1 领导者。 领导。

其他参数及相互关系的说明**略**。

2、武将的升级: 武将的智力和武力可以通过学习而 提升,当然,不会让玩家轻轻松松就可以 培养出文武全才的喽,具体设定当然也

要保密的喽。 武将可以通过装备宝物,以提升各 项参数,包括降低权欲期望,增加道德等 ,这是比较简单的设定 略。

3、任命官职;设定有从丞相、大将军



官职,这里 官职的作用可很巨大的,不是什么带兵 的变化而已,而是尽量符合真实 点,约 如只能任命一个丞相,他的能力高低会数 全国的经济和税收产生影响,只能任命



个 大哥车。 他的 能力 将对全国的 军队的战斗 力产 生 影



百. 战斗系统,

战斗系统亦称战斗模式,本 常恢驳定的模式是切换战斗画 前,进入一个小型即时策略战斗 场面,让双方的军队在有限的范 制内展开激烈的厮杀,战斗画面 上兵造型可以参考《帝国时代

如果还不具此实力的制作 則,也可以采用类似《三国群英 (中)的战斗模式。但需要加入军 關系兵种组合作战的模式。



-三国杂潭

六、游戏方式:

采用即时制,而不是回合制, 玩家可以通过调节游戏速度来逐 渐活应即时制 的忙利。

由于使用即时制,所以将增 加游戏设计的难度,至少要设定 所有作战单位的 速度。





七. 密惠・

游戏中每一个城市均设定有2-3种特产,如食盐、陶器、铁器、黄

金等,必须在国家的各城市 之间稳立贸易关系,可以极大 则进城市的工业内和商业发展。 付 下转产相同的城市,建立 1 市场线路将没有太大的家公。 "你在王国内甚至和其他 国 家德立了庞大的贸易网时,会 費到很多贸易马车在繁忙的



三国杂潭

八、战术:

因此游戏等可以使用无穷的战术。可以先炎辉经济、壮大实力:可以先发展军队、实现印电战(即时制);可可以给发展军队、实现印电战(即时制);可可以输金敌国的贸易车。 做好他们的贸易线路;也可以在收税时间将到时全敌或破坏私疗疗,材场。省场、农场、把对手气小平死;需要研制更为高级的长种、如事手、重骑兵等;文官的作用也人人提高,因为城市需要资明的太守。

家需要会於国的丞相,学院需要 智力一流的、文官主持科技升 发;手下的武将们也不时会闹一点小情绪,让你忙不选赶紧去抚 慰;人民会因为税收过置、战争 太多、人效穷而不快乐,甚至发 等。从,人才……及其他还暂时想不 出来的策略。

后话:











=

有了故事的振架,下一步当然是这主角 了、想想看还是先从我们的中棚安垛开始吧。不 往这可給自己投了廉媚……《三国演文》一都呈 重臣著,以现在女权主义者的眼光束着,此《水 外传》还要可恨。(水浒传)说红颜为"祸水",但 诸多女士中总还有几个点面人物,是 墨色费了 不少,两(三国演生)纯粹不把"半边天"当田事, 当真是"情字如金",是不用提到备那几句话 了,现在的女人虽不都像《天龙之部》中的与吏 人一样依齐停不着我故故告了你,但你总得要 粉奶们一点表现的空间。

貂蝉



头一个连书都不用翻,貂蝉是 他。貂蝉在《国演义的戏份还是中 很足的。诏钟不学时君还四年 有 化上允察初着了貂蝉的两姿赞日, 存然,天允连忙回曰:此女名为韶 等。据也是一种小兽。比松级大一点 儿、蝉。就要比在栎木一点儿。当时 颜颜。近以为这对话获为梅体、现今 可 烟板来几乎冷笑用了太牙。《他

機物分車縮此已,有还要切害, 算是为虧賴平反 (限为到最后目布 下邳被阻之时, 紹賴·亞特德和自就让, 旅馆性怪的)、大学时一吹 北岡学说新鄉是米路人而行, 在是接德人, 因此有"米脂的菱鎮接絕 的汉"。说、心想北晚關聯線是要比江, 明性而求得果斯勇敢性, 遊信 以为資, 再转回头上, 獨对原的那小, 产肥朝聊闻得坚酸性, 最起码也 要素中带别, 崇料他已经则定了, 我的天, 这是谁, 这是银已

熟出新

《三国演义》原名外仁(孫见《三道演义) 著七回一。袁绍馨对战公孙 外坚跨 江击刘 表),然而说出来大家都不信、大约因为这名 字不男不女、另外叫"仁"的往往不是好人。 如战机人的得别"王仁"、故世七"之德。据 端岭介铭这位小姐"极其柳勇",场钟教行。居 常常引,房中庆器摆列遍南"。既让我想起 了(他代双阶)即小鱼儿随燕穿九蛛拳观其 。姐的间房时所说的话,豪事勇烈的蠢势



. 姑娘嫁的赴武林世家中门幼多病的独了,而我们这位妙龄孙小姐中 了双方面的明读,嫁了个已知天命,哭出半壁;出的 刘皇叔,那才叫人 懒胸顿足。游戏中是为数不多的女英雄中的"武将型"。

二香



- ■ ト 日布 - / / · · · · · ·





三国杂潭

甘、唐二夫人

甘去人木县阿斗的生母 县刘 备受陶谦之请驻扎在小油Btik识 的,说是夫人,其实同摩夫人一样 都是刘备的小亲,魔夫人甚麽竺的 妹妹、长坂坡投井几平县 咖啡 · 的事迹,将这两位改成"草雄"从我 摄赋系的 - 件事, 记得极小时起咖

张小蜂

这名字-说出来大家都吃 · 惊,问是哪一个, 待得知其张飞 的妹妹时都笑,更有人碰议不加 叫张惠妹,小可又宣称史称这位 张小妹后来嫁了刘备, 龄有人等 ■ 问是不是张飞刀压着刘备胺子 嫁过去的。"你要答应了才能行。 图 不答应, 一刀给 你个脖儿平"。 好家伙,连山东快书都出来了。 不过原创是个唯美主义者,让他 画丑女他是画不出来的,最后是 个浓眉大眼, 英气勃勃的美女. 名 只是搞不懂为什么 最后都被刘 备要走了。在游戏中跟孙尚香 样是名"武将型"的基雄。

B H B

夏侯家好大一家子,打(三陵走四)时一个巴 掌几乎都数不过来,也可以说是"皇亲国赋"的女儿,忠良之后,她 了,但除掉拔矢啖膳的夏候馆, 误者倾到给叔 云的夏候恩、定军山被老黄忠斩了的夏候渊。 我不信别个有谁还能让人记住, 在游戏由不 过是一些 数字的对比。排名稍后而已、而当时 在战场上,弱肉强食,资质稍逊的人付出去的 就是颈上的头颅,这次自作主张在夏侯家派了 这样一位娇俏的小姐, 想来也比 那些所谓的 夏侯德、夏侯尚夏侯什么的更能吸引人。不过 据野史说张飞的妻子姓 夏侯, 因此与曹操有 姻亲关系,不知道县不息龄县这份小姐,

片肘 (现在的小孩子可能想不了 解長什么) 麻牛人具最强的(当8 自以为是今成"嘛"专人), 世生/ 仅次之,在游戏中不可避免地成。 只需力量较小就能很下去的对证 和弓箭手,其实她们能在诸多男士 中脱颖而出必有其独到之处。

部業心

张济的妻子,张绣的嫡子,曹操 的 这是个什么关系, 我都该 不濟勢了。在(曹操传)中第一次证 式出场,另一位策划玩了这一股大 为叫苦, 我只是叫她来听听胡琴 唱了一杯酒,还没那个呢,张绣刻 来打我了,大家皆笑器曰你当是什 么啊。废话不用多说,曹操在这即 是跌了个大殿 4. 儿子侄子连带司 力 100 的典书, 一起丧身干此役 中,而且剪换的原配丁夫人也为什 与曹操分居,以至于后来曹不追封 曹操为武帝时一个皇后的封号前 此丢失,所谓红颜祸水也大抵就是 这个意思吧,在游戏中县个类似对 师一举的 革雄、

皇甫芸元

患南若云县阜市丛 遵循公命加入了曹操 讨伐董卓的大军,以 **手**百步穿躺的钻井 <> 敌人胆寒。眼力极住, 可干型路中纽针, 大约, 也因 此能够认清曹操 奸雄的本质,在曹操野 心未能白干天下之时 即飘然远走。



三国杂潭

大将军,

战国时始置,是将军的最高 封号,东汉村学山贵城先任。具体 名号有建城大将军、骠骑大将军、 中军大将军、镇东大将军、托军大 将军等等,除骠骑人将军之位朝 低于一公之外,其余均在三公之 广。一闰时夏侯惇、姜维等人皆为 大将军。

大司马,

大司次。

汉武帝(刘彻)废太尉设大 司马,光武帝(刘秀)又废人司马 三 为太尉,故大司马即太尉,为掌管 国 数商军事权官。东汉时与司徒、司 董 空并称三公。

九鄭之一。

泰时称典客, 汉初称大行 令, 汉武帝太初元年更名为大鸿 胪, 掌管接待宾客之事。九卿之



当然三隊中最为重要 的官职还没有安排。 让我想想,到底都安 排什么官好呢?



卫财:

秦时始置,汉景帝(刘启)初 更名为中大夫令,不久即恢复原 名,掌管官门警卫。九卿之一。

大腿,

同大司马。曹丕即位后任代 诩为太尉。 太傅:辅弼国君之官,作为重臣参

太 傳:輔弼国君之官,作为重臣参 与朝政,掌管全国的军政大权。曹 睿即位后人钟繇为太傅。

太常:

泰时称奉常,汉景帝中元人 年(公元前144年)更名为太常,罗 管礼乐社程,宗庙礼仪。其属官有 太史、太视、太李、太药、太医(为 百官治病)、太卜六令及博上祭 酒。九卿之一。

太仆:

泰和两汉均设太仆,王莽 度更名为太御,攀管舆马及牧命 之事。九卿之一。

少守.

寨时设郡守,汉景帝更名为 太守,为一郡之最高长官,除治民、 遗贤、决讼、检奸外,还可以自行任 象所属撤史。

少府:

秦和爾汉均设少府,王莽称 五、与大司农一同掌管财货。不 过大司农掌管国农财货。而少府则 曹供养皇帝。其属官有掌管卿用 城、墨、笔等物的守宫令、掌管刀剑 署机等物的尚方令、掌管农物的御 肩令、为宫廷治病的太医令。九卿

中常侍:

寨时始置,东汉时由官官担 任,掌管文书和传达诏令,权力极 大。

中书监令:

曹操为魏王时,设置秘书令 以处理尚书章奏。曹丕于黄初初 年改秘书令为中书令并特置中书 监,使之排在中书令之前。

申领军:

曹操为丞相后置领军,不久 改为中领军,掌管禁卫军。

中护军:

曹操为丞相后置护军,不久

■■■■■三国杂潭 改为中护军,掌管禁卫军,地位略 低于中领军。

长史:

泰斯松置,西汉时丞相下有 两长史,其职务相当"严格书长、即 最高国务机关中事务主管。将军 幕府中亦有长史,为事僚之长;可 分令部队出战的称为将兵长史。 东汉的太尉;司空,司徒;公府亦 设长史,职任颇重。三国沿置不 设。

从事:

刺史的佐宫如别驾、治中 主簿、功曹等都称为从事。

仓曹掾属:

主管仓谷之事的官员,正者 法 称操,副者称属。

司徒:

西周始實, 东汉时掌管教 化,三公之一。

司空:

西周始置,东汉时掌管水土 及营建工程,三公之一。

可隶校尉:

汉武帝始置,负责督率京城 徒隶,从事查捕奸邪和罪犯,简称 词隶。刘备在蜀称帝时以张飞为 可隶校尉。

三国杂潭

■■■三国杂潭

司会中郎将,

曹操于建安十年(205)晋、 掌管冶铁、钱币和农县的铸造的官 B .

丰 簿.

汉始晋, 堂管文书簿笈,司 空, 丞相府及副史的佐守山都没有 主簿。

功 曹:

刺史的佐官,掌管希奇记录 功劳。

东西曹操属:

曹操为丞相后下设东、西曹 掌管人事工作,东曹主管二千石官 员的任免,西曹主管丞相府官员的 任免。其负责人员正者称极,副者

丞相.

战国时始晋、为百官之长。 东汉不设丞相,建安十三年(208) 复置,曹操自任丞相。"永"与"孟" 相通。"丞相"就是承君主的旨意来 处理国家事务的人。

丞相理曹操,

丞相府中掌管司法的官员。

光掃励,

秦时称郎中令,汉武帝更名

为光禄勋。于苏称司中,东汉又》 易令长: 光禄勋。曹操为魏公后设郎中令 黄初元年(220年)又称光禄勋、 管宿卫宫殿门户。其属官有堂门 定轉受事的温者,當等細點與五0 塞车都尉、掌管副车马匹的附马。 尉,掌管羽林骆的骆都尉,而大人 中部将等官是否是光禄勋的属

尚有争议。九卿之一。

执金吾:

泰时称中尉,汉武帝更名》 执金吾。王莽称奋武,东汉复称1 金苔。曹魏先称中尉、葡初元年 名为执金吾,掌管官外巡卫。卫。 巡行宫中,执金吾则衡循京师。 子出行,执金吾为先导。"吾"当

别 世,

刺史的佐吏,刺史以源行4 察为职、别驾则另乘传车,输助+ 史出巡,故称别驾。

廷财:

秦时始置,汉景帝更名为) 理,自后或称狂财,或称大理, 尉載寶刑法獄讼, 私名地上诉的出 高司法机关。"狂"字系直、少" 义,治狱贵直而平,故以为号。} 尉的属官有大理正,大理平、人等 监,成为廷尉三官。九寨之一。

春秋战国时始晋, · 县的行 藏长官,人口在万户以下的县的长 實称为今, 万户以上的称为长。县 ◆长的佐官有掌管军事、治安的县 耐和掌管文书、仓歇的县丞。一般 修具有永、财各一人,大具有财两 人或更多。

尚书:

战国给冒、或称掌书,"尚" 就是执掌的意思。 赛汉时,尚书只 最少新的属官,掌管殿内文书,地 价得低。汉武帝时,设尚书五人, 开始分青治事, 因在皇帝周围办 ₩,地位逐渐重要。曹魏有吏部、 た民、客曹、五兵、席支共五曹尚 6。吏部又称冼部, 堂赞先用宣 新大民黨管缮修功作, 払油房布: 實實當管心教民族和外國事务: 五 瓦掌管中丘,外丘,骑兵,别兵,都 域:摩支掌管军团支计。其中以吏 邮尚书最为重要。

事书令:

秦时始晋, 为尚书台首长。 暴資格对皇帝伯贵、堂管 - 切政令 的首脑。尚书令的剧系为尚书仆 制,曹魏晋尚书仆射一成二人。 人并置时称左右仆射。若尚书令 映,由左仆射代行令事。曹魏时以 五曹尚书、二仆射、一令为八座。

尚书郎-

尚书台内布带起草文书的 官员。东汉选孝廉中有才能者入 尚书台。满一年称尚书郎、一年称 侍郎。

侍中:

春时始晋, 为永相的箧官, 掌管拾遗补缺、赞导、陪梁、出而布 经以及韶料皇帝日常生活签事。

察正:

秦时始置, 王莽称宗伯, 东 汉复称宗正,掌管皇族与外戚事 务。两汉皆以刘姓宗窗东任。九卿

征东将军:

统领青、兖、徐、扬四州, 中 驻扬州。

征南将军,

统领制、豫二州, 中驻新野。 征西将军:统领雍、凉二州,屯驻长 空。

征北将军:

统领圈、算、并一州, 电驻前

刺史:

秦时始置,掌管一州的军政 大权。刺, 始举不法, 步, 皇帝市 使。

三国杂潭

治 由。

刺史的佐市, 古代篇籍立共 之类称为"中"、"治山"即为管理 文书档案之意,后来逐渐演变为 种固定的官职。

忽 %.

东汉末曹操以丞相总缆至 校事: 政, 其傻属往往以参承相军事为 名,即参谋军务,简称"参军"。

海南拜,

东汉建都于河南郡洛阳县, 为提嘉何南郡的地位, 其长官不 称太守 们称 升, 掌管 各阳附近的 + - 具。

人 典农中部将。

汉末曹操晋典农中郎将和 典农校尉,均掌管农业生产、民政 书 和田租.仅有所治郡国大小之别。 职权相当于太守。

> 城门校尉:西汉始置,掌管京师城 门的电兵。

相 闰:即永相。

将作大臣:

泰时称将作少府,汉景帝更 名为将作大臣,掌管宫室、宗庙、 路寝、陵园地土木营建。

绘事中.

秦时始置,西汉沿置,东汉

省、韓質智、为終军、列徒、力阿 DJ及黄门郎, 退去等的加宣。

郑 修。

国於胃都督和大都督。 领压官, 目巾大都修为最高军事;

曹操临时设置的小中, 价人 何察群臣的微过小罪。

监治退者:三国时魏晋,掌管治市 的专家。

御史大夫,當管強納,纠察的官员 其价仅次干水相。

御史中丞: 御史大夫的副手。

黄门侍郎:

秦汉时,宫门桥苗鱼,丛 黄门。黄门侍郎因在黄门丙排》 而得名.

散验常侍,

三国魏晋,即汉代散骑(), 帝的骑从)和中常侍的会称。(41) 帝左右规谏过失。以备顾问。

督军: 高级统兵长官,位在相国、太尉,前 史大夫之下。

你 邮.

汉代各郡醫督邮官,當签例 察纠举所领县乡市法之事、兼管。 达教令、讼狱捕亡等事。



■■■■ 三国杂潭

- 96 -

■■■■三国杂潭

汗诸 ——— 腰围最大的人

(三国志)(非光荣而属除寿)中介绍这位老兄"腰阔十图",中 喀然大笑,以两手虎口对她另"一愣"至少有二十厘米,本公司最計 大约也就三尺。一、吧。三米屋阻 这是又一个安喇山,在马鞍前再3 小鞍来放他的肚子了。诸四处在公司内宣扬,后来才发现金然弄铝 人指"一图"为手缀成拳的周长,大约也就二十厘米吧。"米,好象文 去多,不过也被吓人。 过起一个笑话,一位弊归人的老公去爸老婆 4 分别也说。"薛烟你令我拿一条三尺九膊长三尺二腰围的裤子 背业员也逗,张口就来。"您是不是记错了?"小可侧真想何间陈寿。" 身不易已错了?"

· 要逐次个问题 首先必须探讨 · 下奏运的标准 我的观古县。

1.成功不代表幸运。因为成功的要素有很多,很多人是因为[1 的才华而成功的,那么我们就不能仅仅因为他成功就把他归为专业。 比如有网友提到「曹操、送当初吕布没有一般把他来了就说明他小 运、我送该不能说明他幸运、只能说他有智慧

2 幸运又必须有成功的结果。偶然运气好了,下却不能有好价 果,这也不能叫幸运。比如有网友提起云和刘阿斗,提必指的是那余 杨马坑,就这个局部而占也许是幸运的,但就整个历史来说,这次何 运建军没有什么华质的办金。这样他们用不能设备真正的金融者

3.幸运必须是出人愈料和人力所无法控制的。刘备的那次马战和 演就符合这个条件,但是刘备也有运气不好的时候,比如二十四回, 况他最终也没有取得胜利,因此也不能算是最大的亲运者。

: 再来看看可乌昭。他一生中至少遭遇了两次人间奇迹。103 年于烈火中遭遇太阳。109 回在断水的情况下遭遇泉水。这样的幸运是有人比得上的,更为关键的是。他在实际上取得了天下。达到了他少和曹操都及还到的境界。本来明明是应居他都是了下,最后却是他过支创立了百朝。并被转为晋文帝,这样的运气和成就都表明了他是"无愧的三国超级素态思

玩了这么多三国游戏,给我留下的,更多的是遗憾。 也许有几个是好游戏,但总觉得玩的不过蠢。

一扇遍地玩三图志 4567, 龙王三图演义, 霸王的大陆, 一直玩到连 靠都不想看见了, 也没找到多少三国的感觉。

于是撇开游戏,拿起(三国演义)(节),听着评节(三国),突然感悟)原来这几年想在游戏上寻找的三国的感觉,竟不如书上来得真切! +么?! 部龄"互动"的东西为什么意比不上"死板"的文字?

也许它们没有表现出三国

三国的魂?

遗憾……

甘宁西语动造营

甘宁军 100 人,曹操军 100000 人,甘宁军进攻,甘宁 军全军覆没,甘宁被曹操抓 体工。 哪个游戏有过,告诉我一声 (除了剧情)。现在的游戏到很讲公 平竞争,只许单挑,不许仗着人多欺 负人。最多有个特技换人,不过意义 缺合分子。

武将带兵数为零, 除了则情,不能参加战斗! 赵云 "难"爱情"戏远 "没有? 看著三国

打了三百多 将带兵数为零。 加战斗! 赵云 一看。三国7中每 次单统5回合。张 "线,段显一次5回

大二 万千里建築時

8 邮怎么样吧。

有什么可稀奇的?? 我 下野。我是在野武将,曹操 你还能把我怎么样? 一次又5回合,总计一天10回合。一 个月30天,正鲜300回合。可三国6 中3天才能據一次,看来魏完300回 合赞时要少长点了,飞两超哥你们排 着点哦。再者,你们要打300回合21你 们有多少日P(好像是体力值)。

00

=

三国杂潭

除了霸王的大陆吧。我还真没在 单挑时杀过人。在战场上死人我也只见 过两次,一基三国演义2中把爬城墙的 孙静给研死了。另一次是一国6中担团 丰给烧死了。可能甚游戏玩得太少了吧。

\$ 1, 6, 5, 64 5 5

火计倒悬见过不少、威力似平更 大的水计却真没见过。除了霸王大陆上 那几个魔法。

人助主气机队则是 ·-----

鵩

诸草本会一种减 少武将寿命的魔法么? 是三国5中的占卜么?

游戏公司决定,为了保证单操的; 性, 单挑时从张甲到马到兵器都是统 准的。什么?想不穿衣服?不光清反规则 你不怕我告你有伤风化?

吧。

通過遊遊問題目標

两个人,最多还有一

头军师搀和两句.[

條7 还要丢出21二日

个提议,但大家意见

奇的一致,战不利,

先说这些吧。总体上感觉现在的三国着重强调的是战斗,4 战斗又局限在军团作战的层面上,仅仅是一种宏观上的;国、 缺乏。而对当时的战争、谋略、政治、仅县 种简单、近似的雌科 也许有些细节以现在的技术力量还难以完成、致使出现一些し 限。但最根本的问题应该在于这个由日本人确定的系统上。 不应该是这样的穷兵黩武,一国人的生活有着丰富的色彩。原 (三国)没有被当作兵书战策、所以三国被称为"干占文人梦"。

鲁肃

概老实的一个小孩,被诸 群儒? 外交癿* 4条欺负的一愣一愣的, 回去 候只有对方君主和》《藤周瑜的骂,不容易呀?

王朗

那么大岁数了, 非上前 00国命去,活活让孔明给驾死 倒是可以开个会讨师 何苦?

许攸

好不容易在曹操这找到 ■饭碗 广, 你说你惹许猪上 唱,结果被人干死了?

语慈春明明 给司马懿设的套, 让他检验钻了,这 不倒震佻的吗?

年紀轻轻老 公赋被人气死了, 以后的日子可怎么 讨呀?

維延

算计死了。

张松

长成这副德行就够对不起群众的了、投奔 曹楊不被打 · 倾。股刘备混的挺熟,还没等到人 川岭先被窑下、命苦呀。

弥衡 华陀

概有出 一夫到 医不自 睁揚死, 结果 息的孩子,就是 # 千做好 被孔明排挤,一 终于加原以偿 **《** 小得好报。可 业子授出头,临 了还是被孔明

督邮(姓名不祥)

好不容易出一次场, 还没高相报名呢, 藏被张飞抽了一顿,从台上打到台下。

张舖

小乔





· 国里面最<mark>聪明</mark>的人

我个人认为他才是三國垣 而縣聯明的人物。首先,此人先后 技了6个主子,这些主人全都在 他以前死掉,而贾诩每一次都能 从前任正子垮台的灾难中全身而 "成而後得新三子大的赏识, 续像一颗异型的卵,在寄主身上 发芽成长,吸干了寄主的血液后 即化,然后母及新的寄主,原来的 寄主具体虚产生 其次,这个人的预测更是。 来不落空:

1.董卓被吕布 王允杀死, 惟、郑汜准备逃跑, 贾诩认为4、 纠集败兵反扑, 吕王被打个捐 不及, 结果吕布逃跑, 王允被,

2.李権部将股坝造反系列 惟后准备招降贾诩,贾诩以五 性格多疑而孤身投雜张绣,月 为股坝不会杀死其亲属,结果。

3. 就是我认为股精彩的。 推进来售养到对表,被打了个 教、张刘歆追击。两词认为以射 股及后会股、结果张刘大败。为 图词认为以败由胜反而大胜。少 果又打了人胜仗(役真不明日)。 用的脑子怎么想的,后头坐 破似个脑袋也不会想到,后头坐 衰绍、马超曹编立太子等都出 重要的主意。最后,曹操这个人由 或是,在曹操主下的。 谁上中只有面别得到警修。 其上中只有面别得到警修。

仅此·点就比其他人才A 明的多。 三国志 VII 的干爹是谁?? 一定有人会这样问!!

在回答这个问题之前,我们先要知道, : 圆志 VII 的亲《纂確?

答案很简单一。国志 VI, 让是由六发展过来的, 七当然 走是六的儿子了, 六也就当然是七的亲爹了(我个人认为他 一都是男性), 依此类推, 國志 V 就是他的亲爷爷, 国志 可就是他的亲爷爷的亲爸爸……

回到嚴前面的问题。: [編志 VII 是由六代直接发展过来 介.所以说六代是他的亲拳,那么所谓的干参就是指在三国 上VII 的身上我们又看到了哪些游戏的影响,我试着劲举几

干爹一:(三国志曹操传)

相象特征:

1,作战简面中的各军种造型:

2. 图志 VII 采取了战棋类游戏的那种我先砍你一 倾你的兵,你再间击我一下损我的兵的模式,而非原来 直采用的那种 SLG 模式下特有的同时损兵的方法;

3, "圣痕"明显是借鉴了曹操传中的"四神"。

F爹二:《太阁立志传》 相象特征:

有些是 : 图志 VII 同时 情數太阳系列和野望系列的, (以个人奋斗模式和亲密度 调式肯定是借鉴太阳的。 干爹三:(信长的野蟹) 相數特征。

这两个游戏本来就有 很多相象的地方,但是这次 的朝廷模式明显是:国志 VII 借鉴了野望系列,还有 锻炼模式也是如此。

「爹四:《美少女梦工场》: 相數特征:

無本的上級。 版也,兩所以「八市」 或將,忌又臣,在曹操手下的 谋上中只有預測得到籌終。 「但此一点辦計其他人人」 「但此一点辦計其他人人。 「問題所以上級人的感受是一样的嗎?」 「問題所以上級人的感受是一样的嗎?」

Mile 国 Dix 志

** 心 *** VII 和

山也的工

的干爹们

三国杂潭 *** * *

不断超越自我----《三国志》系列游戏评说

源远流长的史诗之作

1992年、当笔者第一次乘引 增於不足国志》的游戏时,马上 建設深深地吸引,显然以现在的眼 電來精,这个古董级的游戏实在地 電大權之堂。但在那个游戏匮乏的 样代,这个唯一反映中国历史的游 《随后笔著才见到了智冠的《三 階質义》)却让笔者度过了天数个 (第2次)

当时的 (:關志)还是 美文界面,画面 机糖、A1 极低、 操作也不方便,

他个游戏是以 "和您为他应进行治理,而不是后来 构以城市为单位。成场也是使为单 剩的大角形设计,部队还变时也只 旋着到两个数字不停地减少,玩家 以是完全的情况下,KOEI的 (国志)/列纲有无数不忠元家,而 可以后(三思志)系列度上中国历 申報略游戏的侧干舱位宽定了基 值一代出品I、KOEI 很快工 被 由了第二代。总的来说二代和一代 在有大多约区别,最多的变化就是 少量的等级的量、整位也是一系

增加了"一骑讨"(武将单挑)和新 君主。在新君主出现后,游戏的耐 玩性和开发性增强了,玩家这时可 以将自己完全融入东汉末年群雄 争霸的年代,来改变中国的历史。

到了第二代,《二国志》这部 作品才开始了真正意义上的巨大 改变,这种改变最大的就是来自于 画面上,从一、二代粗糙、颜色单调

突然变成了白 天鹅,真是让人感动得掉相。在兵 种的设定上、不再像以前织有单一 的兵种,玩读可以用钱买来马匹、 等、强等等兵器将部队装备为骑 兵,赛兵等。游戏中的计谋地横加 了不少,其中的"埋伏之毒"一叶可 员鲁。金让场 方武将轮端阴沟唱

而《三国志**時**的出现使玩家 不但被 KOEI 的创造理念再次折 服,也可说是创作进入了三国系列 的鼎盛时期。在这一代中,游戏中

翻船的计谋了。

图

法

杉

的地图更加细腻直牢, 第丁方面 更是思得雍莹华带。其他方面也 是改进不少, 就计谋而言, 增加了 不心威力强大的计谋, 如天亦, 风 本这个两个计谋, 在战场上配合 火计使用,可说是威力无穷,不论 敌人有多少,管叫他是有来无问。 我想这也是从《三国宿义》中火计 被使用得特别多而延伸出来的 (如火烧新野、火烧赤壁等有名的 战役),而蒸石之计在守城之时特 别有用,可将正面攻城的敌人打 得头破血液, 而寒寒之计更甚强 大无比, 此计在雨天使用时可将 · 支敌人部队打得所剩无几。但 此计相当难学, 就许军事天才请 **惠泰开始时也不会用。战场上,开**



游戏也更加注意了对真实历史的 反映, 玩家在选取史实玩时, 一些 特定的历史事件会以小动画的方 式出现在游戏中, 而且每个武将 也开始有了自己简短的资料说 明,

在四代中出现的攻城车在 笔者跟中是一大败笔, 攻城车的 出现使玩家只要有了一支部队和 二三名上等的武将就可以直撑。 开对方的城门而以武将单妹决 胜负,而使电脑一般不会出来 击伤、尿家在单挑胜利后,不但 得到城中全部的钱粮,还可 精争到才方的部队和武将,真可 "一车干道,万天莫裆"了。好 新足区可能得到《反馈而在 归



(三開左VoT能管場上 系列中比较轻致重武的一代 内政士,玩家不必在去逐·宏 武将夫从事内政工作和经费化制 给,只需玩家指定内政官,再给 ·笔经带, 这些事情内政官员 以全权代势了。而在战场上, 70 的改动就比较大了。在五代由 取消了野战与政城战的区分 家又在一个地图上作战、只须 败全部敌人或占领地图上全部 域池就可获胜。五代中出现 ① 形的设计理念,如锥形、长蛇、 形阵等,每种阵形的攻击,防御 各有优劣,而且在不同的被形1 组成的阵形会带来行走速度 11 变化。小说中出现过的妖术。 术、仙术等法术也出现在游戏中 法术的施用往往是获得全胜的 W. .

在五代中, 武将除了自己的 十个属性值之外, 军务与内务经验 相始出现, 军务验验越高的各领就 整担当更高级的官位, 这将影响到 等级出征时所带士兵数的多少。 有效方面的改进了, 以前三因在 有效方面的改进了, 以前三因在 有效方面的改进了, 以前三因在 是被中、KOEL 开次层示出口管轨 人上的音戏, 有的气势磅礴, 有的委 够絡为, 让玩吹时而如置身干下 万马之中, 时而又如在刑庭湖产中 种数齐响, 又如在无人的大厅之中 即时到祭的师差。

在最新的一代《三国志》 申,數件者追求于更加完美的再现 與的真实性。笔者发现在六代 中,除了保留下来武将的"对特"之 林,还多了群雄年表和英杰回忆 就 对照群雄年表,玩家可以发现 同己所经历的进程和历史上到底 有哪些本不词,而英杰回忆录更是仔 關始介绍并将玩家在游戏中所经 则的本事让是下来。当你结束游





戏,回首往事再来看你一生经历的回忆。读价,不仅使少息概况于。而 内政方面,六代更少息情况大大的简化,很多三国系列的死忠玩家可能在初玩时会有无事可做的感觉,但 这正是六代处中所覆表达的理念。玩家再也无常像四、五代中的 君主那样事必恭亲,进精作的的货

有这里,玩家只需将工作交 食 给了... 认它的小事就产也不用你 操心了... 从而更像一位真正的就无 主。当然,这并不感味着玩家就无 好 地反映天、她、人(天时)、她利、人 和日在游戏中的作用... 故算拥有了 其中的两项... 玩家也不一定能取得 此利,这就要求玩家在战场上要要 加出色地表演。而成来的"多"的 设计将使玩家在更多的时间在录 现计将使玩家在成场上等。 现计将使玩家在成场上等。

在设计方面,由于是针对 Wm95而开发,游戏中的人物与地 图全部进行了重新绘制,同时野战 与攻城战的概念再次出现在游戏 中。而"烽烟四起征尘忙"、"液化 淘尽英雄"、"凯旋还朝"等 26 首音 乐欣赏更悬让人加醉加新。

更加向历史集近的设计理念

如果把 KOEI 的三国系列 作为一个整体来看,我们就不难发 现,:国志系列的设计人正力求更

加东割岩国港工作的, 自国 推三国 推三国 推三国 推三国 推三国 推三国 有别的 可以以 以 史 也 以 这 史



不是指历史上东汉末年的那段时期,而是指忠于(三国演义)中的"历史"。

从四代开始。《二国志》中出 现的武器是越来越多,小说中所涉 及的少数民族如羌、山越、缩级容 也开始出现在游戏中,人物"别枝" 的出现更是对每位人物的生平做 了一个简短的介绍。笔者这里也不 得不佩服 KOEI 的制作者们,仅仅 这项人物介绍的制作验昌一件洗



大的工作。而且根据小说、游戏则情也不断增强,群雄割据"" 化争雄"、"火烧赤壁"、"里落上。 原"纷纷加到游戏中。从即代约 强版开始,"黄巾之乱"这个情节 始出现,从而将整个游戏所涉及 年代与事件更加扩大。而真止头 人留下深刻印象的就是卷坡中,

> 映特定历, 事画演的小。 演的地传发生。 。就算是 个对(三国)

义)毫不了) 的人在玩过游戏后,也会对三国 史留下很深的印象。《三国演》 真可算是反映三国历史的一部作 动的百科全书。

在二国志系列中,设计者。 终将一个计谋放在很重要的地个 这就是火计,从一代开始,这个一 谨就伴随着游戏成长。在(三)似。 博中,由于天变。风变的出现,这 计谋的威力可说是得到了 最人据 重视,恐怕假小说中火计的大量。 用是分不开的,诸葛亮就是等长别 并,君不见"火烧赤壁"、"火烧吧 上,君不见"火烧赤壁"、"火烧吧 走。"大烧。一个大小。 也是从诸葛亮集台借东风的故想 也是从诸葛亮集台借东风的故想 中得到的启示。在游戏中,另容 作定会注意到,都一位对主在3月 ■輻射.只要这个將領在小说中是 **常方便**,反之则很困难。特别是在 长代中,各个人物都有了属于自己 尚"梦"。相当于我们现代人的人生 《肥、汶些"梦"有器权、体义、安 *、维持、发达、割据、才干等,不同 南"梦"当然影响到人物的关系上。 的人很容易谈到一块去,而不相同 的人则很难招致手下,这也跟(三 國備义》的人物刻画是密不可分 构。至于阵形的利用更易使人不 自動的規記小说中的诸多情节,怎 曲术体玩家留恋于(三届志)的世 Sacha M

BELEVINO LANGE

"被该长江东逝水, 旅花陶 《集雜。《三国演义师为一篇不 "制物作品,不但将东汉末年的官资 "藏、火烧赤壁等决定历史发展的 域铁然于纸上,更塑造了一批有 鱼有肉的英杰人物: 一代為雄曹 编、桃园一杰刘、关、张、獭躬尽邓、 而后已的'被篡亦等,深禄'读者的





宴号。在《:图志》由、也不断强化 这些人物设计,不但根据小道对久 个人物作了深入分析,从而来设计 游戏中各个人物的能力值,而目游 戏人物头像的绘画设计大量借鉴 我國早期出版的(三国海义)连环 丽(这一点大家看着六代中的结局 = 画面就再清楚不过了),在四代的 增强版和五代中,也可以看到电视 连续剧(一国演义)被债鉴的影子。 所以《三国志》里的人物在众多的 三国游戏中县最受玩家享受的。 笔者怎么也不会忘记,为了征齐游 戏中的五虎上将与诸葛亮,带领军 队驰骋大江南北,相信很多玩家都 有讨议样的经历吧。

在 KODI 的这部《三國志》 中、治網灣有呂布、张飞等人,排智 該当數诸島港、服鑰等人,但讲到 智勇双全。此义无双的人才則首惟 起云了。《三国演义》对他有"血染 起元了。《三国演义》对他有"血染 起元"。《三国演义》对他有"血染 起而是,有常山 起子龙" 的描写,而在游戏中赵云也是刺言 得最好的一位将军,论行军打仗, 他的统帅能力,尽在前十七个次,其"国例

三国杂潭••••三国杂潭



今天、整历了十多年的风风雨和近几年来,出现了无数引用三原 服村的游戏、其中向《三园志》和 板殿园的当数智冠的《二国演义》 系列了,而在这么多的:银题村 游戏中、《三显》,能给铁保持 一己的霸主地位,在玩家心中刺平 不灭的地位、除了求实、创新广、 "给的银作志课"、环窗 (什么呢?



獨大家暴愛的。而在仁三國資义) 中希樂推荐的关羽在游戏中并没 傳熱云弦終得到大家的喜爱, 这恐怕也難現代人的心理有於 吧。就觉着自己而言类对虽然标 吧。就觉着自己而言类对是然标 一不听请葛充之谋与东吴站置同柜 實辦。不但引來自己的系身之构。 被,便蜀阳的国力遭到重负。若不 是诸葛亮苦力及律力挽狂漏,蜀 國恐怕早已天国,比起常胜将军 級不身由於看一段田鄉。 其实提出来也简单,其中最 主要的创意就是影繁围绕(三顷 旗文义这部小说来不断发细层相 在中国五下年的岁月长河中。 作多像一国时期,样群越割挑战 时代,但为什么只有三国故事。 样为人津海乐道,这当然得升力 下罗贯中的小说上国旗头力 下罗贯中的小说上国旗头力 KOBI正是抓住了这一点。在保料 任一国点上原味的前提下。在每 行中进行不断地改进,使玩写有 每一代中都能看到全新的内容 从而使玩写被车车地吸引在这 "Retallery" "Retallery是唯句:目的行意



放照

Z

1

魔

(三国志)从一代发展到

寓

魔

法

周

法



的 发

日本日本紙木具 足利市,一家名叫 KOEI(こうえい・ 光装)的小公司艇 生了。当时,谁也 想象不到, 十年, 二十年以后, 安全 在那么多音小年 心中,掀起如此振 奋和激动的波澜。



在游戏界基本上 被动作和射击双 雄垄断统治的时 候 放在SIG 不購 **酬停留在桌上、纸**

1981年, 畝

L的时候、一款不起眼的小游戏 (川中岛合战),从"光荧"的土壤 申。发出稚嫩的新芽。许多年以 **B**。它的名字已经被几乎所有人 **食**定了。但它的功绩别将永远软 餐在历中上。 彷彿視到即附於略 购給相和用程础, 大室都会想到 (C&C) 和 (WAR II). 而将 (DUNE I)、(WAR D忘怀了一样。 世是,心醉干"光

***的史诗的朋友 11.则永远不应该 自己这个名字。

二十年的发 月,消磨了一个英 单的要情壮志,也 **排育了一代又一** 纯的新人。 然而。

当年轻的英雄们,问顾他们前辈的 丰功伟业的时候,依旧充满了心年 时的崇敬和赞仰。尤其使人特叹 的县、廉颇老矣、而尚能饭、马樱薯 年, 老当益計。 还没有 - 个年轻 人, 可以在相同的战场上, 完成老 革維购经改正在创造的辉煌战里。 议算基时至今日 虽然平带已经来 去,虽然战场日益狭小,虽然少年 英雄已经茁壮成长起来,在黄疸的 西岸,一个在战阵山艰难跋别的年 青人,依旧怀着崇敬的心情,向大 家诉说这段历史的原因。

因此,我动笔写这篇光荣的 中诗。



1978年,28岁的年轻人襟川。 阳一,在足利市成立了一家小小的 株式会社---光荣公司。公司初 书 始的时候,只有两名从业人员,专 营染料买卖,生煮一直原地路步, 似乎难有大的发展。两年以后,即 1979年、转机终于来到了--转



(MZ---80C)送到了士 大而前。从此,

-112-

-113-

脑, 靠着他中度偏上的学历和超级 灵活的头脑, 开始向电脑软硬件的 开发和销售领域, 大步地迈进。

1981 年, 光蒙电脑软件的处 女作诞生了。为什么瓣川夫妇第 一端选中了游戏软件,出于一种什 么样的考虑,相信选他们自己也并 不清楚。然而结果是, 日本历史 上, 甚至可以说是远东历史上, 第 一款 SLG(川中岛合战), 正式发 行, 并且贩褥, 7相当-不俗的销售成



绩。也在同一年,公司开始扩大, 推出了电脑专卖店和电脑教室。

初阵胜利,给徽川夫妇带水 了优厚的金钱回报和满脚的越心。 施们开始了在电子游戏战场上水 无止境的战斗。有人说。作为常务 概事的患子夫人。其险游的灵后与电 脑罐炙,在她的大力支持和帮助 下,用一版得,发练灾无前例的编所 知,是 SLG 的当然王者。同时在电 子游戏的其他领域,也都是不应该 被遗忘的先驱 先是,1981年,推出(投資ゲ 一ム(GAME));1982年,日本国 内第一畝 RPG(地底探险)正式发 肯;1983年,又推出运动 SLG(ベ ナントレース)(#球領标賣); 1984年)、《コリドール》(鉄ト 地帯)答案。

1983年, 剛剛成为专业软件 开发商的光荣,又迎来了人生第 个重大的里程牌,那就就总信长の 野營)系列的第一代。让万干玩学 为之疯狂的历史战略,SLG,在光考 的天边,开始起麝迷人的曙光。" 然,这一系列竟然能够做到第一代,而光荣也竟然能够都着它登十 王者的互难,在一部广走被川大封 自己,也不被如此命言。

二. 毛老的好像

石中圣剑,是黎实力披山的,不管你是不是愿意看到这种从面,王者终于诞生了。1985年,从 瞻察个远东的 SLG 大作《三祖志》,登上了历史的舞台。继《信》 の野级》之后不过区区两年、光幸 两大天王神将,终于乘首、左右前 拥着襟川太妇,登上战略。SLG 加 霸主之位。同年度,第三部系列鸠 《苍冬聚之白 多北廊》《苍泉与白柳 廊》由工子似新登场。

1986年,SLG 迷们期盼已か 的(信长の野望)第二代(全国版) 造成了日本电玩史上前所未有的 · 物。1987年、《花》製之白》化 他) 在製与白化期)第二代《成吉 川下再飲热潮。这是光荣逐渐放 明定展的时期,公司扩充员工, 片生机勃勃。1988年,在光荣来 は,是第二个里程碑。首先, 起KOEITION"(光荣新纪元)推 「馬一弹性新の良),接着、《信长

等望、全国版》 非學任天堂八位 4年底,完成了 療长の野望》第 代、比前两代有 世大飞跃的《战国 引動传》;我国玩 《都很熟悉的《水

**・天命の誓 **機・天命の誓

这一年,光荣縣续扩充公司 ・ 1986年开发 CAI 软件 ロジネスマナー)(商业管理)后, 1年度又杀人出版界,开始大量发 ・ 構改攻略単行本。美国光荣公 ・ 1、他在本年成立。

1989年,光荣在我国开办分司。同时进军音乐界。《提督の 司馬》(在国志》的个人电脑取役 ((苍き粮と白き牝鹿)(苍狼海 (北鹿),和1987年开发的(藤海 4金) 在任天ঙ八位和上海跟雄

这段时间内,光荣每年基本 圖有两、三部甚至更多力作藏生。 《严阳射,无人可挡。虽然兼及几 乎各种类型,但光荣的历史题材战 略 SLG 最具有王者风范,已是不 争的事实。从《信长の野望》、《三 国志》,到《水浒传》,是大的转色就 是场面宏大,人物众多,擀腔灵活、 变化丰富,而且无论在游戏性,美 术质量,音乐特色等任何方面,都 是当时的佼佼者。



现 在 再 回过头来看这 些游戏,感觉半 老徐娘,风韵犹 存,只要稍加脂 粉,把图片更改 到当今的水平,

再玩。这大概就是光荣的魅力历 久不衰的原因吧(大概也是现在光 荣狂出占老游戏的加强版、Windows 95 版的原因之一吧)。

E. 中压制者

有很多人都不喜欢光荣的 游戏,因为它太过干公式化,指令光 素复,但也有相当多的玩家可家 戏公司是不是安欢迎、不能够从游 发戏公司是不是安欢迎、不能够从游 方各有所爱、因为海欢美型众多。 任谁也将前通。上要要看、反对会是 专名特别通,在要要看、反对会是 成,提供真正中肯的意见。同时小师司 对,提供真正中库的意见。同时小师司 有者是不是在企会到「农企会们 三国的"光荣"

游戏真正与众不同的风格。

那么、光荣最与众不同的风 格何在呢? 1990 年出品的(信长の 野望IV武将风云录), 开始回答拥 护者们迫切希望了解的这个问题。

(武将风景录)在图片方面。 会乐方面, 当然随着由脑硬件和能 的想升 有了长足的进步 不足为 特,操作系统方面 计起前代字 也 提升并不多——唯独有趣的县、增 加了茶会的指令和各种茶器的设 定。从此以后,光莹的古典脚材战 略 SLG, 就以其主席的文化供和直 实的文化氛围,在业界独树一幅。 三 (包括《三国志》系列,很多国内玩 家都构怨太日本化、缺心中国味 道。但要求外国人了解纯粹的中 人 国风味,本身就是不现实的,只要 对比其他日本公司制作的中国历 中顯材游戏,就可以认同光荣的努 ★ 力了。何况、光莹做这些游戏、本 身第一面向的, 其实是日本玩 宝。)

> 1990年,光栗开始向 GB 进 军,改版了《信长の野望》第一代。 《ランベルール》(拿破仑)也首先 在PC-8801上霧面。

> 1991年,是光荣进人 16 位 家用机市场的第一年,在 SFC 上 的主要作品有《スーパー(SU-PER) 信长の野望-武将风云梁》、 在 MD 上的主要作品有《二國志



□ 和《スーパー(SUPER)信长(野望・武将风云录》。另外,PC 8801版《ロイセルブラッド》(制 洲战记)和《ヨーロッパ(欧陆) 報》答上舞台。

1992 年,光荣继续在 SI-上 制作 SUPER 版,《スーパ (SUPER) 伊忍道》和《スーパ (SUPER) 大航海时代》陆续登 开创了漫长的加强版、改版,利即 编销售一管齐下的经营道路。

四. 北京海拔

曾经有一位家用机和电影格图器依例版表,很粗略批评归。 游戏区分为文部戏和或的戏的决 类。所谓文部戏,指的是以文? 主,不讲究操作速度和反应速的 游戏,如 SLG、RPG、AVG、TAB I 等,所谓武游戏,指的正好相应。I 这面大武游戏,指的正好相应。I 是面於比较简单,但知很有适同 根本不同的,如果制作此类游戏的 话,切记又游戏与文章戏之间则 万遇,霍游戏对此类的或 三国的"老菜"

第一,文武之间想要鱼与熊掌得蒙 的话,却往往吃力不讨好。当然, 这也是早两年的事情了,时至今 日,即时战略 SLG 算文还是算武、 粮限难下---个定论。

闲话叙过,翻过头来再看光 氰,是理所当然的文游戏的领导者 一。它在 SLG 的大海里扬帆破 集,是大家都看得到的事实,而它 在文游戏其他领域的贡献,却有许 **期发并不那么明晰。

对于 RPG、除了前文機到过 前日本個內第一款 RPG (地底保 納分、元有 SPC 上的 A. RPG (地底保 納分、元有 SPC 上的 A. RPG (地底保 施)外、元有 SPC 上的 A. RPG 場局士")和(ボランディッシュ) 儘首新族(等。 TAB, 別在 PS 和 場上,都有附帶英语數学內容的 個無無手)(上下端)——笔者役 情况到,是野一位朋友用後诡异的 場"(介绍的、确实很诡异、不过想 策性(どジネスマナー)(商业普 動作(とジネスマナー)(商业普 動),也能可以根象得别。

除此之外,光要其它的文游



戏,主要还有经营类 SLG,两代(エ アーマネジメント(航空产业)), 棋牌类的(麻雀大会),赛马游戏, 两代(Winning Pos)等等。

形束在多矣以后,依旧社心 不光光想进人武游戏市场,于是 1996年在作5上开发丁三维 FGT 〈三国无双〉。这款游戏给人的感 觉。就是曹婵纵横河。北以后,聚使 之乃有州民在玄武地堪抱了。河 天,就放直下江南,与荆,扬水军争 胜。虽然因为种种原因,钩时在日 右市与上推名还题高的,包。带在 何偏见她去上手玩一油。故可以发 观,其构思、美术、技术、音乐、新定 全上人满意。尤其貂蝉手使两把包 大菱一一错了,是大幅、实在给人 未能享受的惊叹!

五、清珠! 青姥!! 清 姓!!!

分支暫告一个股落,回头来 再谈光荣的战略 SLG 主流。1992 年以后,光荣的产品处4年(网到 元、集龄胜于到每年五、六款,加 上各种改版和增强版,那产量就更 不得了了。笔者也是大致在这个 时期,开始化痂——啊不,精痴一 样、旁上光安的。

从 1993 到 1995,短短的三年间,光荣的主要产品有(独立战争)、(魔法王嶽)、(アンジェリ



ク》(天使女王)、(三国志**B、(三**国志**B、(三**国志**B、(三**国志**B、(**信长の野望**V**朝王传)、(提督之决断**B**等等。

> 任二屆志閱首次加人了"相 性"这一参数,来标示人物的性格, 和相互间的好像度,相性接近的武 将较易团结在一起。另外,战斗层 吃騰高了从一代就开始的大地园 回合战极模式,而代之以45度斜 侵角攻城战。这是一个虽略维单 育,却很有转色的模式,不知道为 什么,以后各代和其它游戏中并未 沿用,更不用说发展了。芳草矢 折,废水可能、

《信任の野切V電工住》 (野筍)系列中,是一款另类、也 一个转折点。前此教款,都是以 (州)为基本地图单价的,不算将, 前、备中、备后合称三备之类,全 本当时也不过60余园。而(重 传》首创以城为基本地图单位(习(三国志量),整个抽图上音机 全统一文 200 金磨城船, 简直以 方夜谭 (不计 FPE 之类修改), 记得笔者初次上手,用十六岁的 达政宗通关, 直到近 70 岁才彻 成功(还得感谢到政宗晚年,1 英雄死伤殆尽之福)。难度吊约 大,但崭新的论功行常系统,创 賜以苗字、封以石高等史无前例 设计。却着实让人激动不已 惜,这一系统也未能延续下去。 代的优点, 后一代不能消化吸用 ·直是光荣游戏系列的最大 1.11

杰、重! 成功与失败

光荣游戏,尤其是系列曲的最大特点,就是方方面面。利用令每一细节一丝不苟,但"轴钩",同时也引发了中4档幅。主要就是指令操作繁复而过于形而上学,系列游戏中,视过时几代的玩家,新的一代战难上手。因此,笔者在三年前迎难后,光荣正在走下坡路,(一回和《野望》两系列没有大的零代不过,其实在很早以前,光荣敬

a在求变。变之一法,是制作禁类 ■戏。光荣在 SLG 方面是大霸主, 在 RPG 方面,也很有经验,所以 № RPG(不是指战略 RPG, 而是指 战略与角色扮演揉合而成的新式 ↓类)就被首先提上了议事日程。

1988年,光荣首先提出了 "REKOEITION"(光荣新纪元)的 口号(怪异的是,这一口号只存在 产日本光荣公司,美国光荣的所有 MT、则都一头零水,无人知路),

製作出的就是(维新の)以)。(维新の)以)主要有八位元、十六位元和(事末志土传)・飲、操作风格与其它光荣中

的先河。

単期作品有很 大的不同,并且以SLG为主,而贯 単以RPG主线,开光荣类S・RPG

此后的《伊忍道》系列、《古 事记・神の大地》以 RPG 为主, (魔法王冠》、《魔服邪神》以 SLG 为主,然因循着这条线索而前进, 操作数果虽然比不上《维新の》), 血血素有千秋、品质不俗。

1990年,名著《大航海时代》 株于面世了。这是完美地集 SLG 机 RPG 两种类型精华的经典之 片,不仅叫好,而且叫座的一时之 杰。四年后推出的《大航海时代 1),更上一层楼,使无数玩家城倒 不已。已经过时而依旧长时间在 国内排行榜上位列前十名的游戏,除去台湾大字的(仙剑奇侠传),就 要育推这旅(大航海时代1)了。

另外,享有同样殊荣的,还 有《太閤立志传》和《三国志奏杰 传》,也都是光荣求变时期的重要 产品。变法则生,而由另类进而成 为产品等,故功的体型。

除去兼类以外,光荣还在 开拓两条巨经成成 基的战略系已经成成 然而将到战役 是放路,是被称到战役 是放上,是被称为战役

志美杰传》正是此类产物,二是在法 战略 SLG 本身求变,那就需要提 书 到《项刘记》和《颜平合战》了。

《项对记》是光荣变法的最 失失散作品,崭新的军团战略系 线。简单然而混乱。比传统模式里 薄的人物形象,也使游戏者很难有 代人感。《源平台战》提然只是一 悠水小品,却是最能够体现光荣文化 色彩的力作,其系统的断代使人颇 贩鬼息。此故作品似乎只有 PC 版 本、痴迷于光荣战略 SLG 或者外 《平來物語》經兴趣的玩來。如果还

保留有 DOSV 操作系统、建议尝



三国的"老菜

试一下, 定然不会失切。

合战)就能够模拟民族丝竹,完美 地烘托游戏氛围,一扫由市乐的不 型人感。所有人物绘制都相当单 丽而且生动(16色1), 性格跃然炭 幕之上——在战争和外交的时候, 还能够看到人物的半身像,雕槭力 相当巨大。在指令方面、平氏、源 氏和刺展东北的藤原秀衛都不尽 相同:平氏注面干外交,颜氏注重 于军族,而藤原氏则注重于财政。 几乎所有指令名称都依照当时的 行为称呼,另外专设秘험法师解访 指令作用,相当的方便和简明。光 荣 20 年来所有作品, 若论文化性 和民族性,以此游戏为最;即使对 比所有日本游戏,相信也无出其右

在八位声卡的时代,《新平

变法引入了新鲜的血液,光 荣也终于从成熟期了,迈向顶峰。

七、頂樓

1995年,惊世之作《信长の 野望VI天翔记)诞生了,这使早就 预言光荣要没戏唱的我大惊失色。 恨不能找个地淘钻进去。彷佛眼 高手低的機理、张允,在三江口让 甘兴霸摆了一道,从此再不敢以为 江东……啊不,关东无人了。

《天翔记》征统了《爵王传》 -120-

的两百多座城池、但战斗层次旬 最多可以同时攻略七座城池,而

时间变短,对战略的运用却更为, 究(这点家用机版的玩家大概员 福尚受了, 说句题外话, 玩却! SLG. 还是 PC 版器为佐宏有器 军团制在(项划记)失败以后,终 再度抬头,并且获得了不俗的。 果。人物教育、养成系统也非常有 新意。如果能够再延续(霸王(4) 的论功行常系统,并且把杂拌 # 的音乐(操合了前几代的各款+ 音乐)风格做一下统一,简直鼓 **美无缺。**

同年制作完成で《太郎立》 传DA 用然 BUG 多了一占、图制 战斗进程过于缓慢,但不应否以 比一代又有了长足的进步。可 出仕多达近十家诸侯,可以粉海! 智光秀、柴田胜家乃至自创的武师 (必需用秀吉彌关一次以后)。可 被封为一国之主,可以和同鉴此业 竞争完成任务,以及更主案的历史 事件,更广阔的地图领域(包括) 图、九州和陆奥)、无不停人心验》 迷。可惜 PC 上没有汉化版本.# 这一力作在国内的影响,反而不同



三国的"光荣"

放于1997年年初成场而生。无论 在图片、音乐、操控性,还是文化背 景方面来评价。《三箭之矢》都更要 远远超过前两代、虽然光荣对 Windows95 操作系统的把握还不 太完美,但其可玩性依旧不打折扣 地網站(秦助貝玩光荣汉化版游戏 的玩家,你们可是平白放弃了好几

作 为巅峰时期的作品、光荣 还有《人航海时代》、《提督之决断 ■,和家用机(PS、SS)上的(少年佣 丘团》等, 款款都是值得反复研究 的略品。

(基本传)系列。 (:国志英杰传) 刚推出的 **研解、光荣只是把它作为《三国志》 《**列的外传,尝试一条新的道路而 2。谁想市场效果和口碑都非常 **鲜**。于是又推出了第二代《三国志 几期传》。这下一发不可收拾,在 日本和中国掀起了一股狂热的浪 ■。甚至台灣某些游戏杂志单把 P从战役 SLG 里分离出来,称作

"宴杰型",各地更是仿作不断(包

畅尚未上市的菜园产游戏《××

(4),连图片都照抄)。

对比(天狮记)、(三国志以

他成功度就要大打折扣了。不过借

●前几代的威名,以及光荣 - 雷的

声谱作风, 勉强挤进巅峰期的作品

中。而在《野嶽》与《三國》兩部系

则光芒的笼罩下,又一套新的超强

▲刺,终于开花结果——那就是

然而, :超顯材可以反复做 映略 SLG、 お役 SLG 则海难玩出 **业业花样来了。于是光费把目光** 真摩松向本国的战国时代,《英杰 (b) 第三代《毛利元》· 裕之矢》 八、則士基年

座金山哪1)。

不过光荣终于老矣。自1997 / 年以来,在迈上巅峰的同时,光荣 竞退的冰象也越来越明显。彷徨 开元全盛时期,已经隐伏着天宝安 书 史大乱的苗头了。

首先是(信长の野望W4将星 录》除去图片和音乐外。各方而比 《天朝记》都要大退步的一本大作。 《项刘记》收在军团制上面,但因为

> 只是边缘试验作 品, 因此负面影响 不大 (试验总有失 败),而且军团制在 《天鄉记》所取得的 成功、也使玩家要 酯新评价和 知 习 (顶刻记)。而(将屋



(第一次)。

三国的"老菜"

(東)則千戰部仍在试验阶段、很不加所於,從文明"系统、數質成心部 是要作品、江部不足的味道您的時報。 和用上通关所需要的时间和精力不亚于(朝王传》,前几代成功的论功行實系统。教育养成系统、教育养成系统和军团制,都负施继承下来。就 更是之善可陈。从《战国群雄传》, 开始,每代《野望》,笔者都至少通 关五次,而只有《移星录》,没命做 关五次,而只有《移星录》,没命做

然后就是《水浒传》的第二 代《天导一〇八星》,内容非常丰 三 富,但怪异的操作系统让人根本无 心感受这一点。《奏杰传》的第三

不下十回,只有一次有耐心打通的

代(织田信长传)也很让人失望,除 去版冶系统稍有新意外,简直是 (三箭の矢)的缩水版。情节缩水、

法 指令缩水、升级缩水、战斗缩水、美 书 缩水、动画缩水、难度缩水、AI 缩水……变一下次序,如果说《织

缩水……变一下次序,如果说《织 田信长传》是二代,《孔明传》是三 代,《三箭の矢》是四代,绝对杀了 你也没人不信的!

《三国志》(天绝人》的片头 二维动画。曾经曹实让民兴奋了一 作,但星面的内容就让人失望了。 学即时的战斗系统,也像(将星录) 一样,试验改成力就往大作品里 餐,尤其是野办力不够,机器等 稍微低一点,就缓慢到让人难以忍 受的地步。不过平心而论,制作还 管严谨。根其丰富的历史事件,揣 加了玩家的代人感,可以说是看 期最为成功的作品。但随即出自 的第三代(苍き狼と白き牝鹿)(礼 狼与白牝鹿)则让人摸雾叶血。

地图操作模式完全模仿体 程录》, 战斗模式繁复而不合用 ((将星录)的战斗模式虽然简单 反倒颇有可取之处),游戏进程恒 慢,缺乏历史情节。这些还则5 了,最让人反應的是,光荣做了一 在逐渐丢掉一带保持的认真严固



的作风(其实《积田信长传》》。 是)。片头、片斑动画简短而目者 蒙率儿之维,音乐一点也不精孝 人物头像大量妙像其他作品(包述 将宋的部分头像、竟然明显是1 常悉者。可以接毫不用心。江郎 尽不仇,谁都有才尽的时候,并为 可以完山再起;但如果放弃了认真 的态度。祖制灌溉,那么再行从形 发施,其制输金都必然发发。可以

还有水平明显低于二代的 《大航海时代外传》,失败的《州 FGT《三國无双》,PS上新款 SLG 三国的"光荣"

も未 を表験者年的主功伟业。

(對神演义),等等,对于二流游戏 公司来说,也许是难得一见的好 排戏,对于大家都寄予厚望的光 集来说,却分明是等外品。难道海 概老矣,真的会一饭三滴矢吗?

为了打破僵局,重叛雄风, 套年光荣计划在SS上推出新的战 置英雄系列,先后出品了《革命 儿·织田信长》和《天下人·考吉と 家康》——成绩呢,从国内竟然找 不到盗版这一点来看,也就可以 別断了。

九、传说的鲜猪?

制作游戏不像统一天下,每 女打得越朝影、群起竞争的故 性就更多。黑乌潮北显然出放 污酸兩,却并不预示着新铜代的 "就是"神奈川又进人群雄延 瓣的战国时代了"。在这样越来越 大型,在"这样",在"这样",是一个"是一个"。 "是一个",是一个"是一个"。 "是一个"。 "是一个"。

所以,血染征袍的老荚雄, ■缓挥舞他百战的名剑,必然没 有年轻时的威力与雄风。如果因

老人逐漸沉侵在对昔日光 荣的怀杰之中、(信任、野寶 昼飯 国爾維得)、(水浴传、天命の雪 い)、(三頃志美水传)、等等作品的 波索熱周去及化这年作品,與是吃 物了釋的)、各种套裝、捆鄉销售也 甚獨生上。说该近、沒很不影應者 到这時局間、这似乎指示着老人的

争雌之心已经死亡,目光表沅体留

在以前,而不是将来了。

光荣的传说并不久远,光荣 的传说思在还随得我们去幅标、光 荣的传说现在还随得我们去幅标、光 荣的传说还没有终结。但是,传说 总有 天会牵得遥不可及,传说总 有 大会要终结 一是就在明天, 永

我希望这传说不要这么快就转缩。因此,我写下这篇光荣的书中诗。



Koei

光本

好戏士

光荣公司 最擅长开发的 是历史题材的 游戏,尤以日本

战国时期和中

国、国时期题材的作品为主。历 史题材的作品,因为渗进产多时。 族。历史的感情色彩。因此代符容易 族。历史的感情色彩。因此代符容易 。玩家考察真实的历史事伴还 。玩家考察人到游戏中事等。 作品好坏。幕后查找信息、领花海 下等。这些人们,所以先变他们的 戏比较有深度,这与敬观相的 成比较有深度,这与敬观相的是 不可分割的。谈到历史题材,那么 分是从其本上读起吧……

沐浴在烈火中的第六天魔王 ---信长少野翅系朔

信长之野望系列:于1983 年发智其系列作品第一集。当年 便登上了日本最受欢迎的游戏宝 趣。其主角为日本家喻户晓的战 暂时代著名大将织田信长,他在 日本历史上被称为第八天魔王。

三国的"光荣"

即含放开始,在游戏症尽的过来 中、慢慢去了解织田信长的一句 与微我电是海过玩这个系列游母 才较为深刻的了解日本战国时! 发生的许多历史事件及著名人物 统系列昂几个作品都有一些类似的特点得以继承。如气势宏大、X 不笑细胞的地图。可以很清整地 解别等时的地理地形。而这些6



作战时,也可成为影响结果的归 素。每支军队或者人物在各个当 前,不会在刹那间完成瞬间转移 所以这些对游戏的影响也聚合与 家的计算中。在两军对战中、行 展现出各个兵种之间的转色和相 互制约的关系也是这个系列的数 色。这个系列至今为止共发行了 个版本。如大家所警悉的位战时间

三国的"光荣"

量情》、《武将风云录》、《霸王传》、 《厌辩记》、《绮星录》及在今年2月 复行的《烈风传》。其 Internet 版, 夏是分广大的玩家提供一个网上 赛系的机会。因此这个系列的影 维出成分并拿公司最走廊的激戏

听, 商精合的种声 ——太阳立志系列

说完信长系列,应该说说光 變的《太阳立志传》系列,说它是 一个系列,有些讨分,目前只有两 此环境却是让我津津乐道的,在 KOEI 的游戏中, 这个游戏有些兼 ●辦政的除道、你需要经计不断 单学习来提升某些特定的能力。 从而适应角色下一步的发展。这 **『**实上也是木下藤吉郎的成长过 ■ 从一个足经头,到后来的正~ A关白.KOEI 把一个结束日本战 ■耐代的霸权人物——羽藤条 ★ | 一億一 | 回 呈现 在 游戏 表 的 明 篇。我所事效的 KOPI 团体, 在这 ◆游戏中又一次得到了极至的发 其实 KOEI 的游戏也比较简





KOE

单,玩来玩去尤非最大生货物,发 展经济, 补充实力, 糊行天下。不 可就是这样一个比较简单的公 式、被 KOEI 完美确人了一个又一 个的环境当由, 他难戏者—为又 次体会到了不同的经历。 安蚕 是什么原因让我们如此着洣呢? 我继五外平一个原因, 就是丰富 的内涵。从1467年的应仁之乱。 到 1590 年的伊达政宗的臣服,长 = 达 123 年的日本战国中让 KOEI 说了一个淋漓尽致, 也让我们玩 了一个昏天黑她。再现历史, 悬 KOEI 以林, 其战陨系列作品由告 后登场的 700 多名人物、全部暴历 24 史上的真实人物, 这使得游戏者 在游戏中得到了一份在教科书中节 得不到的满足。有这样一句话,游 戏人生,KOEI 却把这句话倒了讨 来,把人生足足游戏了一把。KOEI 的成功是把电脑科技和人文要素 有机地融合在一起, 这伸得作品 的内涵自然高出其他游戏。用-句绘当的话来形容那便 县才气。 正是这种才气让我们在 KOEI 的 世界中来回往复不觉其烦。也正 是这种才气,使得(三国志 4)得以 在众多的。国题材的游戏中脱颖

而出, 貞上重駕九……

法的中的风流人物

《三国演义》是我国的四大 名著之一,天下第一才子书,读者 遍布全世界,所以三国题材的游戏,也是各开发扁的宝库所在。三 强题材的游戏,由本公司做,中国 公司做。可做来做去,我认为做得 最好的还是光荣公司的《三国志》



系列。《三国志》的第一集诞生于 1985年,但直到90年代初期,其 仍不算是同關村最好的作品。因为 那时我园已经有了《一园演义》。 在当时,声效卡还是一种比较新鲜 的玩意。但《三国演义》已可以新利用 尺。喇叭棒似出语音了。当然《三

國演义3·加可以談是 一个让玩家大失所遵 一个让玩家大失所遵 的心三国志 4)发行,真 是叫三国迷们欣喜若 狂。其魏丽无比的立 体地阻,全新的存改内 遍。多样的后家选择 将当时三国题树的佛

戏権到了価峰。以至

其后来所推出的后续系列(三国) 5).(三国志6)都县很难招越四世 给玩家带来的新鲜感受。《三国命 ♥ 以其一部相当轉彩的小说 店 把这个游戏做好也不是一件很容 易的事情,其中有许多特定的历史 事件, 而浩猷了一个又一个的 5 雄,在这种情况下把战略模拟游戏 和历史时间成功协助会就成为工 二国游戏的一个成数关键。也许 是 KOEI 实在想不出更好的办法 了,所以便沿券了 RPG 中的一种 模式,当时间, 娘点, 人物和历史時 合时,历史龄会发生。得奇怪,5 家们很快地散烧受了并且对这样 施术表现出了更大的兴趣。一遍自 **池客待历史而宿 基表版的 - 件** · · 情,可以满足我们的成就感,这世 是电子游戏可以给我们带来的问

战棋类的经典英杰传系列 也是大家非常熟悉的作品。这¹ 系列的第一部作品《三国志英》 传》我想就不用多说了吧。看着每 着熟系填下的洋数头诸葛亮和设



基本的感受之一。

事卡通马的库黎头张 ₹一起打仗, 中常搞笑。后来他出的仁国店名礼 明传》又显示出光荣美工的能力, 不过再推出的任利元龄为和《织田 曾长》并必有多少有鲜的东西,因 利玩家也不太感兴趣。今年四 光荣公司大力惟春的新作仁国店。 警接待,将以全新的并法来调件 企不到他先。 单一的事理毛柱

■ 像以た若場mi 性。



从上面的这些作品可以看 也,KOOEI 的游戏风格还是比较多 。而且都不同程度地取得产 。而且都不同程度地取得产 。不过最多非实在是那是融合了 。看到的游戏,在(一国击沙中, 我们要让城市有更加高的物品用来治马, 以满足战争的需要。在长阁 物)中我们需要要实面。这样可以 到价值更加高的物品用来治马 。这样代表面更不来要去实在让人 过趣。使有点侧爷的裤道。KOEI 可能也注意到了人类对于利率 能的追求,所以在 KOEI 的丰碑 出现了之样。一种效式,长丸筋海时

——大航海附代系列

我想国内的一些骨灰级的 游戏大格们应该记得这个游戏。 (大航海时代)的发行年份我记不 清了,1994年(大航海时代)的效 布,可以说是让KOEI的铁杆玩家 欣事了相当长一段时间。因为该 游力尽名不不彩着出船人一卷

> MUD 成分,用 · 条 基本 的故事主线让我们在宿赖 的商举中,随心所欲地深 风破被,再现了大航海时 代的郭煌、共时聪明的玩 安在师不久光变又给大家打 了一针"勿忘我",由第二 被汉化的《大旅海时代外· 条

陷进其中,但在19多的人对只 诸百口变版和韩文版的 3 代表示记。 有日文版和韩文版的 3 代表示法 大流廣邃。沒有关系,过不了多 美的抵形界面,全新操作这绝对可 以让玩家再成整一次。这里想说 说的是它的第二部、为了这个游戏 我把上学时像的世界地图册翻了 出来。为的就是在第一时间内找到 最短的解决,用微变的侧形了一个 表格,为的是记录各地的, 价、使得货物可以卖个年代钱,有 价、使得货物可以卖个年代钱,有。

到最高价, 但甚哪里有没有低价的

Koei

三国的"光荣"



甲, 梅上名



刀,见到核殿就上去玩命,找到他 们头几,次斗,剩下的就是找到好 的海口,把船一卖,哇寨! 大发機 射,实在是桌轭了。等到这个游戏 玩得熟练了,才发现自己已经知可以 提供异本地名海的德口以及物产可 不可以作世界地理读的课外体验师 不可以作世界地理读的课外体验师

光束的游戏精品。透出,如 在整与归融》(水浒传)、《欧陆战 线》、《独立处争》等游戏也是制作 不错的作品。 KOEI 当然还有其他 绝类型的作品加加角斗,养成、角 色粉波、甚至还有解析等等。由于 编輯的屏限,还有许多分国内玩友 所製知的作品。在这里论专建筑 如果有机会,我们将在今后继续为 大家介绍其作品(醣,埋下伏笔了 即)。

当然 KOEI 也有他不光彩的一面,那就是《提督的决断》。这个游戏我始终没有玩过,因此无法

说得更加具体,唯一要说的就以 我是中国人。1999 年初光荣公 已经委托第三波,准备重返中国) 场。并已保证努力学习中国法律 不敢出不利于中日两国人民人 位的事情。

作为一个游戏玩家,在玩或 級與乐的同时,也往往将自己的 性与喜好觸人到游戏中去。可 说光荣公司的很多部作品都给 我们许多这样的机会,把自己扮得 成一位位鲜活的游戏主角。我当 可以通过光荣公司的系列作品, 了解其发展与荣变革的经历,也因 有更多的机会杂回顺我们人生想 走过的路。以即时勉励自己。



侧身(临江仙) —杨慎

會搬长江东逝水, 殺花商尽 賽雄。是非成败转头空。 뽥山依旧在, 几度夕啊红。 「发渔樵江渚上,惯看秋月 藤风。一壶油西当相逢。 古今多少事, 都付笑谈中。



無相祠堂何处寻,錦宫城外柏森森。 動為草自春色,隔叶黄骊空好音。 這順频城天下计,兩朝开济老臣心。 即未捷身先死,长使英雄相满横。



会会城,会学怀女 --- 英联

大江东去、被淘尽、千古风流人物。 故垒西边、人道是、三陽周郎赤璧。 乱石穿空、惊游拍岸、卷起干堆窗。 江山如顧、一計多心畫杰。

遙想公瑾当年,小乔初嫁了,雄姿英发。 羽扇纶巾,谈笑削、樯樽灰飞烟灭。 故国神游,多精应笑我,早生华发。 人生如梦,横不醉江月。



我在会怀古 --- 杜敦

折戟沉沙铁未销, 自将磨洗认前朝。 东风不与周郎便, 铜雀春聚锁二乔。



报帐行 --- 章泰

八卦阵 --杜甫

功盖三分国, 名成八阵图。 江流石不转, 遗恨失吞吴。 对酒当歌,人生几何? 譬如朝露,去日苦冬 概当以糠,忧思难忘。何以解忧? 惟寿柱坤 青青手吟,悠悠我心。但为君故,沉吟李今 呦呦鄜鸣,食野之华。我有嘉富,兹瑟秋吹 明明如月,何时可强? 忧从中来,不可断作 越粉饱野,托用相挥。契则浓煮,心之时刊 月明城绵,乌鹤南,飞绕树三匝,何枝可徐, 山不厌客。加公叶岭,去下四山



水怀古迹 --杜甫

诸葛大名垂宇宙,宗臣遗像肃清岛 三分割据纡筹策,万古云霄一羽毛 伯仲之间见伊吕,指挥若定失兼曹 福移汉祚难恢复,志决身歼军务劳。

游戏人生





- 130 -

游戏人生



玩《三国志 7》时,最遗憾的 就是不能与朋友一起玩,那种互立 攻守同盟。一起指点天下的畅快感 觉荡然无存。

后来决定将几个朋友都作为 新音录的武将、让他们自己登场, 有我则在这乱世中飘零、寻找有缘 人。(这里需要说明的是,我用龄 人。因此的一个,我是不是一个,我是不是一个。 一个,我是一个,我是一个,我是一个, 一个,我是一个,我是一个, 一个,我是一个,我是一个, 一个,我是一个,我是一个, 一个,我是一个,我是一个, 一个一个。 一个一个一个。 一个一个一个。 即一一个一个一个。 即一一个一个一个。 即一一个一个一个。 即一一个一个一个。 即一一个一个一个。 即一一一个一个一个。 即一一一个一个一个一个。 即一一个一个一个一个。 到我的朋友。我急了。同坐在负的F君:"你怎么还不出来?"们一样焦急,因为他和他的 lover 是新武将,如果我找不到他们。那两个人在这兵荒马乱的许不知会有怎样的结局……

"看来这样子是不会比 等字、开是想到了一个依附新生 李文、于是想到了一个依附新生 - 起程场的办法。但问题接触 来、新君主一定不能是我或是我 朋友。否则那种在乱世中际遇失 佳人的感觉就一点也没有了,况 "依辩"这个战略无论是在一定 那这是在如今。都是创业别的 所、维来当这第一块基石呢?在 君主中,维也没有能力让我们。2 "美龄"人选个、强气,我于是

游戏人生

· 个脸若白纸,双目于神的家 MATER 型登场, 可他的数据 N篇大点、▽田终改罢将他的 陳數估改为 10. 寿命, 义理, 原 冷静都改为0.类型改成私欲 文字为 SEXOLD。于是,一个 事以子帯領一帮无赦人造人在 一隔登场了。在189年的前 人月田、我与包括槽老头子在 的所在同仁都成为了好友。于 *决定动身了,我要去为我和 的 此一提更大的树,一模能 ●得起我们走出权倾天下第一 助土树, 身下孵了, 我的朋友加 (南大等, 群几个戏演得真好! 但 1 SEXOLD 情直义闭地挽留我 1. 我心中也生出一丝怜悯, 糟老 **李有什么错呢。错在他手下都** 4凡人吧。

静官之后,我开始寻找下。

个目标。我的首选就量价。个课 原因太多,有您对截底管并下石之 意,又有不想在起起反及制于掉自 已喜欢的象缝的原因、或许还有对 在称帝前首至丞相感兴趣……总 之,改变董卓始远也是改变历史故 轮转间的决定性一瞬就这样发生 了。



游戏人生

爾氏論」 《金手段和李兄成是 順友,那他还有什么话说,还死民 使的,董卓身边有才的、有兵的恐 了我的心腹。黑金政治真有效引 看了,非君劝我动手。是啊,动者 省了,非君劝我动手。是啊,动者 是他一,这中间真甚至了后什 么。南北的许多豪杰已经成为可以 的好友,只要再进一步,我就可以 参与到今取天下的斗争由去。 勢力,只需一步,而现在董老人 区七八座城,不足全国疆土的 分之一,现在这棵树还未长人 材,为什么要砍倒它呢?

我选择了帷伏,为了更好 ◆上将吕布挑 飞翔。

我又开始广散钱财,营与党。在某一天,我先后拜访了!和他的女友,两个人不约而同时我占起了下,说某人太照了!

食業容贵约出

◆在汉诗大会 □戏以一句:"山岳梭、天地合,乃 《与君咎!"被曹操评为"绝妙好 •使人身临其境"而夺魁。(然: "猿塘"?妈呀!曹操这评委怎么当

在董卓手下的这些日子里, 袁与朋友们四处征战,为老董打 (了大半號江山,英间投入将取 城面流游于民间的老关、老曹、 养教等猛将推举到朝中为官,我 等为双棒朝野。严君听说后,太 寺"完了。死等如此助时为 &、影響天下葬起而攻之了。"

其间也不乏一些明眼人向董 帮大检举我的行为,但那些人哪 場知道老董平被我的金条珙得服 場帖贴,反而问我怎么处理检举 着。我都以不迫究将事情略过,然 特迷给告发者大量金银,让其合 份。后来告密者日斯增多,我不由 縣騰他们是否在曲线向我靠拢,

于是让老大一律基职。

苦心经营几年之后,朋友和心 富 旗们先后成了关键城市的太守,反 利·一事被掛到议事日程上来了。 图 可是在与黄点接触的几年中, 我发 觉自己开始喜欢上这个自大又概 蠢的老头子了。在我的辅佐之下, 24 他并没有什么劣行,他的几次称帝 都被我劝阻了,他甚至说出了,"加 此不义之举, 岂县我塾之行? "这 样的话。而在我为他工作了五年 之后,老董在大朝之上对我进行事 奖,几乎使我放弃了反乱的念头。 而之后的一件事,却让事情向相反 方向发展。在一次老董举兵前,我 否决了他的意见,一个月之后,他 居然将我调到一个偏远之地:安 水、让我去槁老区开发。真悬开玩 笑, 堂堂《军统师、军队 灵魂、居然 落到如此地步。我恐事情有变, 边将几个新任太守拢为心腹、一边 是夜宫程轩间著点所在他。多着 见我不请自来, 并没有点什么, 他

=

周

没有多想,这也许就是我喜欢他的 地方了。是夜,我拜访了F君,再 次确定了我的心胸与老蘅派的力 量对比,终于,作出了一个决定。 第二天,各地无战事,极为平静,平 龄得我提取标的手都有此战抖。 直到我利用征兵的机会将多薪的 两万近 17军全部遗桃做它用,他还 是什么也没说……反乱成功了,董 卓在乱军中被杀死, 我成了新君 t。我的心里其实并不想将他杀 死,但在历来的反乱中,旧的必定 要被消除干净,新的才会堂而阜之 地登场,这是一个模式,就算我想 三 要打破它,我的友军也不会答应, 这就是君临天下需要的气度,也是 规矩

即74次等即至2 模式、就算我想 无数的偶然和巧合; 军也不会答应, "谁也无法逃避。我也 需要的气度,也是 我仍在飘零……

下是接下来统一天下也是很 自然的事了,我的那位过去式成了 我的^{電师,当陈宫劝我称帝日,} 却说:"现在献帝已经封你为禁 了,你还有什么要求吗?"可量, 称帝的话,游戏被改法结束," 程 202 年,我称帝封候,数十年 后被北方的外族灭亡……

现在想起来,也许就在将条。 新尼斯· 则起,现设将自己用 了历史舞台的影响推,将自己周 危险的高尖之上,拥有了和老师 同的高命……但在这是思之。 是在人域地份演目心的角在 无数的偶然和写合构筑起的话。 谁也无法逃避,我也不例外,房!

最后说一句,SEXOLD 有 场的第三年,也就是190年标。











自然是依照习惯选择了"公元 189 年董卓废少帝; 火烧洛阳"的剧 本。我喜欢在乱世中選英豪,因为 这时谁也不是大哥大。 在"选择 君主"的时候,我自然是依照习惯 选择了"登录档案"由以自己名字 所设置的"新君主"。我喜欢让星 河带领着登录的部下 扫荡中原, 平定天下。 在选择"统治哪个城 市"的时候,我自然是依照习惯选 择了"许昌",尽管我知道陈留的 曹操和洛阳的董卓都决非好惹之 徒,但我对北方城市有着一种意 名的执着眷恋。 在选择各项指 标时,我自然是依照习惯把"游戏 方式"设成"历 史"而不是"假想"。 在我看来星河已经进入历史而成 为一名往昔英雄;我自然是把"游 戏难度"设成"困难"而不是"容

在"开始新游戏"的时候,我

易"或"普通",因为我喜欢英申 虎而不喜欢武松打猫;在"登冰 将出场"与否中,我更悬非要力。 们"登场"不可。于是由脑供山系 "现在进人"同时代"。

"训练"度和"上气"值均极低 (") 出尔反尔 弱之师,反映子民支持程度的 忠诚度"也在临界点 60 上下徘徊 幸好"金""粮"还够支付当年的" 禄"。我首先要做的自然是登川 将,任命官员,治理内政,置" 草,尤其重要的,我需要招兵》 操练部队。尽管这要冒老白的 满内政暴动造反的可能,因从11 随时提防董城和曹营的兵马少人 尽管人口只有 44 万。但是为 卫和平,必须拥有自己的武装

游戏人生

其自己的步伐, 很快地, 袁绍 **是**从南皮进攻北平的公孙瓒, 卓军则从洛阳和长安合围宛的 本。而公孙和袁氏也一如既往 失利并退居代县和新野。这是 ◆弱肉强食的时代, 军队和军 决定一切。我有一种十足的坚 底和 价相 成。

果然。洛阳的董氏逆贼兴兵 2,以咄咄邁人之勢資取许昌。 ●我已有了一支不非的人马。 **6**旧不敢与数倍于我的敌方精 死打硬拼——我必须时刻提防 **600。我令一队骑兵做主力,一于** 4号为辅军,事先挖好陷阱,而后 用"大计"加上"风亦""天亦"之 **的**招术与敌思症。有时我甚至 以火烧得满屏特红,而有时则 使用游击战术 产拖上数月。 **域收,**熟知(三国内的玩家都知 ▲ 与董卓交战的唯 好处就是 开始时上兵很少,只有力,一般来说,最多策反三次,

> 人为父的家 ■她反水倒 **4** 好不容易 **▶** 庫 五 茶 卵 最兵折将而 次月到来 ***黄必然和 1. 这些由由 #整管的君 # 自己会得相当

默契。我不知道曹操为什么放 徐州的陶谦和邺的韩酶不打, 偏 要对许昌心存觊觎。也许是他反 感我答应了袁绍的结盟请求,也 许是献帝给他下了讨董密诏而我 挡住了他的必经之路。当然也许 这根本就是前世的命定。他本就 该霸据许昌。但他又对我的兵力 心存聊忌,因此,此役之前他不基 派人侦查埋伏, 就是到处散布深 **言弄得人心惶惶。许昌甚至还谢** 到过来自陈留那著名的火攻。这 就是我作为一个切人历史的新君 主旱年艰辛的创业生涯。但仅仅 一年之后,我便迅速壮大了起来。 三 我谢灭了谁的孔秀,占据了乔珊 的濮阳,刚弱了奶的鹌毒,育富胸 谦的谷州。最后,我终于收编了曾 # 不可一世的曹操。最大使我迅速 为人所瞩目,甚至连荡平了刘备、法 公孙之流的北国枭雄袁绍也不得 不再次与我主动续盟。我春风得 意,下一步便是大举讨贼义施,讲



问额就是从这里出现的。 正当我准备调遣兵力攻打洛阳的 时候, 我容然发现在许昌和洛阳 之间的崎岖小路上, 凭空多出一 座域地来。而且,在这座极不起眼 的小城下面, 音标有一个非常起 限的注文名称·BNUI 与此同时。 我所有武路的史诚能和所有城市 的民心度纷纷下降了20个百分 点, 而这是我平案野约都不致达

薄惊了,也许他们 认为,这种态質的 出现最上天对我 多行不义的惩罚。 没有什么讨巧的 办法,我只得动用 我以前所有的政 关经验。首先我必 缅知道对方的军 民情况。兵法告诉 我们,只有知己知 彼也才有影终取

到的。他们对此太

姓的可能。可信察人员派出半年 有余, 周谱城市的情报已尽收服 底一览无金、甚至连武将的忠诚 度也被调查得一清一整。BNU 却 域门坚闭严守秘密、所有的数值 依然是一道道显示未知的横线。 只有在"城市""君主"和"太守"的 地方均显现着"BNU"的字样。看 来对方的管理可谓严格, 间谍居 然混不进去。不过这至少使我知 道了一点, 就是那里管理者的称

医与城市名称一样! 我只得九点 有任何情报的情况下兴丘斯。 了。我决定调动和邹中最验师 武将和器掌智的谋十、并由他 带领影响锐的部队。大举讲出 BNU, 而且我决定倾巢出力 留下极少的路上守城、甘胃心 揭兵折将后后方空晚的传验 要做此孤注一栋。我在"军事"[中选择了"战争"一项,可电脑 上告诉我:"没有可进攻的城市" 这也难怪, 在许昌的北方县队》

江東、福祉中 10 MAT. " TOUR 英领长下书

> 和郵,东面是濮阳和徐州,而, 城市都早已成为我自己的领性 除去南方波游汹涌的大河之外 只剩下楔在许昌与洛阳之间的 颗钉子。 但县, 电脑即不分许制 进攻洛阳,也不允许我进攻 BNU 在才尽技穷之际,我开始寄希! 一些兵不血刃的攻略。《孙子》 法》和那位我至今也未曾有专制 面的卧龙先生都说过。打仗的时 候下策才是使兵。我派遣影可顺 任的心腹前往 BNU 卧底,可他们

●整他告诉我·"没有通过关哨。 前横回, 潜伏失败", 我试图派 (反问"施计,"煽动"游说, 却找 **间**触由的君主, 太守和武将组 1下手:我打算"造谣"生事,"间 週杏、谣言却"很快就平息 ■ 而间遂意"被 BNU 提住了: 最活动失败"! 而当我希望军 100倍中们"助言"的时候,这帮 制吃我的临我的还时不时被敌 ● 伙们却一脸组然他告诉我 ■右什么要指占你的"。 針好像 自从来没领过我的官馆,而基 事務為出海由所遇到的引至素 · 沙游! ——男子认我有些冲 因为我从未遇到过如此棘手 **则则**。在极度绝望之际,我甚至 事解师关于"没有情报,去了也 "的忠告,使用了十有八九必 上时的远程"火攻",结果自然 - 專 无虚。 我陷入一种深深 を協う由。

我把鼠标滑到一边,点燃 支香烟。熔悠的海烟散入暗夜,我 开始用考辨我以外的问题。我认 为这反映出一个思想, 那就是进人 历史的问题。我始终坚持认为历 中上人类所目击到的所谓UFO 有两类: ·类是外量来客, -类就 基我们自己。比如我自己在进入 (三国队的时候,如果把电脑中的 游戏当做历史环境,那么就可以认 为我是通讨时间积器进入并干涉 了历史。在游戏内部的君主和武 将们看来,一个从未有讨记载貌似 袖明的强权人物容然降临到了这 个世界,与他们一起争战断杀,问 期天下。而现在,一个并非属于地 砂文明的,来自外屋线的智慧代表 地"城市以落脚,竟可以在短短的 一个月之间建造一座城市。 COON(运输大亨))的玩家都知

出现了。它其至不需要寻找"专白人" 一价熟悉 (TRANSPORT TY- 书 道。 如果在设置难度时把"Disasters(灾难)"一项洗在"On(开)"

> 上,那么就会经常 有各式各样的"飞 碟"前来骚扰,在离 カラ前非要が腎 -編公汽板據一段铁 路或者作飞一座工 厂不可。在这里, 他们又出现了。但 就(三国IV)---尽 管星加温版——来





县政者笨得被屡屡"落石"。而守 者却在侥幸取势后落甍而逃, 就 像百有漏招的两名臭棋等子的对 局。尽管到了后期,我也见到过五 支部队在野战战场上同时围攻一 专孤独的守军, 或者在攻城战中 **人** 双方连接军带盟军十多支部队形 成一种大规模混战的壮观场面。 各路人马各使绝招," 谎报""内 哄"、"反叛"反"反叛"。闹得不亦 兵平, 伯暴终还是摆脱不了弱智 始局限, 其至出现讨议样的情况, 当攻方兵力占绝对优势时,步兵 握军居然在城下静待; 而主力部 队在独自架云梯登城后, 却在城 头等待观望而不出一招。听任守 方部队在城上消温, 直至最后粮 整金尽十气低蒸而收兵——这不 禁令人想起了二战初期姜法军队 坐着德军攻占被兰的奇怪战争。 在所有毛段都被用尽, 一切希望 都已泥灭之后, 唯一的方法就是 放弃针对洛阳或者 BNU 的企图 而另谋他径。在最后绝望之前,我

人难以恭维, 往往

还试图由谯经汝南进攻已为董卓 占据的宽、而后从森阳的西南方 发起进攻,结果与前次加出一幅 我相信即使我攻克了长安,再由 **龙从水阳正西方向发起攻击。纵** 仍是一样。尽管 BNU 城位于水川 东侧,但它却使各阳的四周都※ 了一层用以自我保护的强场。 阳的袁绍始终没有向洛阳发力 进一步证实了我的猜想。我只用 通过寿春 -路向南方挺进。- 路川 向披肩, 挡我者死。但我对许儿儿 而却丝毫不敢大者, 仍旧陈山 万、翻首以待。对罗友袁绍的形式 固然是一个方面, 但更为重要的 是,我担心 BNU 的统治者有 ·1 会公然撕破伪装,大举进犯。 必须时刻保持警惕。这种事用 有发生,但天下也并没有就因此 太平。我经常得到报告说,"有/ 在街上散布主公的坏话",我的声 别忠诚庶必来得及常上去的此情。 音然不辞而别,但出人資料並以 们并没有投入到哪一方的陈士。

游戏人生

量显示"下野"了。但我相信。他 (I-安已经被 BNU 城所秘密招 等待他们的命运并不乐 非水脑即抽樣。同时我发 许昌會与鄧濃到了同样的合 经常受到 - 些游牧民族的讲 ♠.而日次數類號,而这些民族人 #長鄉 对不可能 出现 在 这 里 ▶──我怀疑一定是有外星人化 ■謝城! 在离 BNU 较远的地方。 ▲舞之事也时有发生。有一次我 4年操作失误而使一名孤守城池





#太守只身"移动",没有带兵,结 ■当下个月我想让他再次返回 ₩,电脑居然告诉我"没有可移动 血流市"。我惊奇地发现那座城市 17排了一面无字旗。由于此城仍 f. P. 的长期侦查范围之内, 因此, *源点到其中各看时,发现城中 (队依旧, 但仍无君主。我想城中 将也频繁地"心神不宁";甚至有《《属民决定"自治",实施"共和" 信它不可能拆迁 得更显, 因为每 个月我都要关注 地扫上它 - 腿。 与上次几平一 样、武将的忠诚 🧏 度纷纷下降,臣 民的民心度也 ~ 茂干す。 ト茶再 右 次显示了它那无 比的威力, 历史

又 - 次重临了。 我几乎怒不可湿了。电脑意非是 在"母奉派室"? 但无论我怎样激 动,对此还是一筹莫展,因为我最 多也只能故传重施。这时候我终 干冷静下来、开始思考历史以外 的问题。如果从对游戏的投入角 度来说, 可以认为我的进入悬时 间旅行者对历史事件的干涉,而 BNU 的出现是外星 k碟的人侵。 那么, 如果从纯游戏者的角度来 10. 好只剩下一种可能了, 那就是

格进人了我的游戏。 在玩游戏的时候, 我的网络总是 外干开放状态,以备随时答复有 人客来的信函。反正作为网络上 的栏目 卡特人,公司给我支付了 近平无限的费用。那么,就难免有 人和我开个玩笑。有一些游戏是 可以利用网络来进行的, 比如前 面提到的(运输大亨),可以利用 网络钱粮。开始我还以为是 - 种 個然,可是屢ば不辜,每月情况均 复加县。我急忙查看全国的情况。 并没有发现"BNU"域的除迹。具 前相后, 我认为这种怪事出现的 原因只有两种可能,一是飞碟曾 降临到这座城市。要知道在偏僻 的專阳是很后期才被各路诸侯驻 军的、也许早在洛阳和襄阳附近 的 BNU 出现之前,外显飞碟就在 这里认真考察过, 甚至这里还有 * 可能曾做过他们的前哨基地。而 现在, 高新技术的后遗给了司马 家族以帮助——原来历史上的晋 1. 朝是被外星人扶持上台的! 如

果真是如此,诸葛孔明先生九泉 下也就不必难过和内疚了,因为何 再聪明的"人算"也比字审文明的 "天算"要略逊一筹。再有一个 能,那就是司马家族拿到了真」 玉玺。总之,司马家族利用这批》 带, 施会百姓, 枢兵买马, 真可引 "司马昭之心,路人皆知"。为此师 只得使用了一种不很光彩的 谋一一先对这几名野心家狂等! 种宝物,反正已达 100 的忠诚也。 会再涨。而后我再一一加以没收 这样司马家族的忠诚度狂泄不口 育朴零点。一个月后,他们果** 兵造反。干是我师出有名,很快# 平息了叛乱,并毫不动情地杀掉 所有的谋反者。我知道我这样涉 显得十分奸诈,几乎可以与曹操 游的奸雄媲美。但是我没有力力 为了全国百姓的安居乐业。我41 不能存有过多的妇人之仁。以 在我心中,还藏有一个鲜为人知》 且未必为人理解的宏大计划" 于,当我相信再也不会有人为一

己的王业市! 扎举兵之后。!! 便开始了我!! 正的计划

我散产 所有的钱粮! 器,解雇掉!! 的文官武书! 包标点到 ! 游戏人生

上显示出"任命""委任""外署""流 ■"各个选项。我把鼠标移到最后 项上准备予以确认。最后再看 → 顧自己亲手调理出的太平盛世 1. 实在是有些难以弃余。但不这 ■又如何呢? 即便我真有传价万 ₩的野心,在我死后而且女儿星云 **自行将离世时**,江山社稷还是很难 **整**给自己所熟识的人。在此前的 -次游戏时,我甚至不惜交给玩友 量前所设置的具有很强敌对心理 **购**君主和武将,但届时他们也都已 ■粉寫世。在我对历史进行了百 ▲年的干涉之后,各种痕迹还是被 ■灰干為了。历史有其自己的步 .仍旧按照自己的轨迹不原不挠 ■前进着。我狠狠心,点动了限 新于是,我只身一人,带着女儿 ■云,开始了功成名遂后的流浪生 ■。然而每到一座城市,都有众多 的武将前来投奔。他们曾经都是 我的爱林,对我忠诚有加。我感动 特然升强配。然而我却一一狠心地 加以拒绝。真正祥和安宁的社会 是不需要管理者的。太平盛世,天 下大同,老白姓安居乐业、尽宰和 平。 江山社稷! 我终于改变 开历中!

(许多玩家公认、(三图 IV)
(加强版) 是三国系列中设计的数
为精彩的游戏,而对后来出合的
(三區 V)則不以为然。也许,这正
是我依旧选择(三國 P(加强版)为
这重知公中所说,"历史有其自己的
多传",新生事物总契取代陈旧事
物,人引所能做的恐怕只有回忆和
求念。)



· 请属壳配。" "高展务配。" "马斯泰米"、"高 "马斯泰米"、"高 百万之众。" "高 我们不必道:" 神僧?" "给如果传。能感情不完。 一带的力量,以各是是他提定给 动不到。然么是是他提准的 的好。 现但是极英龙的。

第二天 有限确基系统 影科技、神经 在介绍之趣。 设置是先把结 网络约许成了一下种 影体为成形。 "我们或证据处,特 等系统由的原则诸葛宗 《不跨点成 多少本方

- 144







一个"青青子矜,悠悠我心, *为君故,沉吟至今"的故事。

我生于动荡不安的公元一 人四年,谁,知书、识礼、精通六 心,我心目中最大的英雄就是曹 拳,那时他是个星汉灿烂出其眉

字的身影,我一直仰着头看着夜空 长大。山不厌高,水不厌深,周公 吐喘,天下归心。一成年,我来到 许昌,龄为他饮命了。

十八岁就有超凡的魅力和智力,我做个月完成者 个五品管 个五品管 了对那些有才能的人物的声评。 西开始了对那些有才能的人物的耳识。 我打心眼里喜欢晓勇善战的现书,也许是问往一种强大的力量,虽成 他许是问往一种强大的力量,最高 亲近他。在我周围有夏使惊和张江。另外智力和政治力比较强的。那一年,我给我们了一十二岁的 象。那一年,我给我们了一十二岁,就意完。 张辽是我的良师益友,亲如年我,是我也从来没有对我讲

游戏人生 如那 字永远不会显出来的女子, 她们

的吗?

伶俐乖巧地长大、嫁作人妇、瓜熟

蒂落、谬边白发。我已经回不去

了。从一开始已选择和天底下那

些男人排在一起,还要追求排 /1

他们的前面。但这真是我所追求

席都达到了一百, 开始有些淡点

同其他人的关系, 淡潭原本县代

的天性。我和赵云打猎,或与孔则

我同所有优秀男子的亲密

于做人房道理, 但是我从他那 里学到了承老纪我终身的东西。 我第一次在比武大会上与他在桥 的两端贴着马对视,后来我每一 次被高处凛冽的风吹着头发面临 和他的较量,到有一天他终于在 我而前據舊下马, 再到又有一天 我杨龄治星般的大刀孤独地站在 断裂的桥头---那时我的武艺已 天下无双, 我始终没有忘记张辽 给我的一切。我向每个人低下头 去诚恳地说话的时候。我的眼里 闪烁着叫人看不真切的扑朔迷离 的光芒、也许张辽却已早知道这 ■ 光芒的意义——我今朝向你低 头,为的是终有一天,我会超过你 的。即使如此,他还是没有保留地 教会我他的才智和阅历,尽他最 大的能力使我完成我年轻的说都 说不清楚的心愿。。

十九岁,我的色艺也已冠盖 天下。而天下人,我只能看到几百 个男人的名字,从百姓小民众浮 凸出来,我知道天下还有无数名



若 K. 岁月如刀。

我从一个城市动到另一个

城,在我英雄的领地游走,疆界

天一天扩大, 天地却并不见得有

游戏人生

是他派来的人请我回去。他本人 也来。我几乎不敢看他布上舞雪 的灼灼的眼睛。回去又怎么样?来 杂在布衣平民与朝廷中间,没两边 都换不踏实,什 么人都不属于,

么人都不黑于, 一个人在大背景 三 重的施力,恐怕只有 整龙,及自己才有 医关心。

我只是一 天一天锻炼自己 的修为。月明显 稀,乌鹊南 \ ,绕 树三面,何枝可

■ 整很美好的男孩子,我有时把 食的俸禄给他一些花,像是我亲 ■ 的弟弟,钱我够用了,宝物都拥 ● T,缺的不是这个。

当时已是北方曹操、南方孙 董學廟的局面,西南角有严岩,一 董學星的勢力—一被灭。想到我 任任李兆送我的青春,我受不了了。 他年郑送我的青春,我受不了了。 是一路南下,并徐官下亭。 表想规 依。

我还是答应了曹操。我只能 走这条路。既无野心为自己争夺 霸业,也不愿意替其他人耗费心智 气力。

我被任命为汝南太守。兢兢 业业地管理张罗,招兵买马,勘加 训练,耕作不废,商业技术大兴,巡

书

察民众, 駒整匪、暖粮財, 你们不 要爱戴我, 要爱戴就爱戴曹操吧。

我又漸漸地知道了,他不但 是敬以映志的曹操,也是人生几 何的曹操,也是人生几 何的曹操、此来对我设命心理 露,人生的疾苦诸多,谁将与我共 彼。我在心里说,我,我,我,我,想当着他 说我无论怎样也不寫不弃。可我 倒文了。我带着汝南中七万兵马 起股顺了外策。外策根本不在 我眼里,我做这个,是因为个人。 身名自墨下。

铜雀深宫锁 乔.我没见讨

3

说错了,是营帐,我被刀背上的** 光照亮,比天狼星还美,又徒然。 去。

由于我的任性,使统一大¶ 又至少推迟了三年。

我再次回到實驗身边的。6 - 点也沒有煙飽我,那一刻我 這能始終審是明白我的,他不可 想这「年为我一个人付出的」 有,战死少场的万干战上、花物。 无数仓钱、那么多的牺牲、是体业 能够为我做的。白骨露于野,干量 无鸡鸣、生民百遭一、参之人熟 施、彼此没有说。一谢学、我们 个城作为报答。假使我知道; 》 越的、守时间趣味着什么,我, 以回移。愿以身命相咎。

江山如此多桥,引无数单加 竞折腰。我们站在山海的尖峰, 么都不能放弃。我取代了箭铁的 位置成了军师,从那一天起,我对



游戏人生

一步也没有离开过曹操。孙策应 特产岩的进犯已经焦头烂额。曹 事病下,攻城略地,势如破竹。我 能心里--半像水一样登明平静,另 一半像火一样光亮熊熊。

在还剩三个城就统一天下

我第二次有点景,还来不及 精痛的感觉。我只是在心里没表 "没语气地算,才想到我来到许昌 意。-年,他已经四十八岁了。

人家籍选育機的继承人,可 维能級继承他。全他的位置? 不 能我不想述。 安學,現不会稱 人来,当然是我,就是我,只有 。但我表述。 一年我太照徵。可 他们不想着一个女人标准等。 一个 看到页顶,可能谁都聪明,分明看 当来我当不了皇帝,国家交在我手 "不少体标准"。

我手里只有二十万。我始终 微不足道。十八年岁月像大梦一 场。霸主度名其妙变成夏侯悼这 个我还有些看不上的男人,他智力 太低。历史里甚至没有我的姓名。 **尾**

我什么也没有做,中国就统一了。我的星辰落了,山倒了,就一到了可以放弃的时候。



孙叔高兴极的 写: "听好解释它不 话,问题都主意一 人,我的用题就是有人 人。" "我们就没有一 人。" "我们就没有一 人。" "我们就没有一 人。" "我们就是一 一 也看着完整四地够好人。 话,可能是一

-151-

我生在许昌, 个兵家必争 她,要不是因为那次奇遇,我也 会在田地里终老一生。那年我 八岁,守着讨世的爹娘留下的 第用, 讨着切一顿的·顿的日

天,我正在城外打柴,忽然 · 个装束很奇怪的家伙, 一见 献乐得层颇层颇的, 直说找到 找到了?难道他是玻璃?被我 个帅哥洣倒了? 我吓得转身就 可是那家伙却怎么也用不掉, ■ 后 段 终 于 被 他 抓 住 了 , 唉 , 这 回 ()直要对不起力息之下的老爹老 『正記記録』 ■成为天下第一勇武的猛将,天下 统格成于我手。原来他不是玻 ■, 而是一个神经病。我心想, 反 一段已经被你抓住了,你爱怎么着

就怎么着吧。谁知那家伙分明就 🚇 是神 经加自恋,根本没人理他嘛, 他既然还喋喋不休了近一个时辰。 好不容易等他 说完了,只见他拿 🌽 出 砣夼形怪状的刀子剪子之类 的东西,原来他竟然是一个吃人 节 施, 唉, 可怜我一个翩翩美少男意 然要死在一个自恋的有神经病的 吃人族 喘用。天啊,你为什么要这 样对我? 我只觉得屁股上一栋,就 什么都不知道了,原来这个吃人族 还真是个玻璃, 喜欢从屁股上下 嘴,现在只希望他不要把我先杀后 奸,再杀再奸才好……

也不知过了多长时间,我才 醒讨来, 嗨?难道这个世界上真的 有鬼魂? 可这里分明就是我那间 温风湿雨的破房子嘛。草非我没



7 我认着专来, 乍久房 子李矮 了? 不对 县我亦高了。 畦 不至于 这么各张吧? 我长高有小一尺 身 材也变得壮了很多,原来又瘦又 小的我竟然变得如此魁梧。哈哈 哈、我现在的武力值最少也有一 百了。看来那家伙说得是真的,我 直的会成为天下第一武将的。可 他到底是什么人? 我想他不是

人 --- 县 柚 -----

时光。 飞逝, "biu" 的 、下两年 讨去了,天 下零得越来 越动荡不安 广、辩雄泳 磨,战火迁 编. 邻城船 已经数度易

手, 好存许 吕暂时还相安无事, 只是难 民多 了许多。如此热闹的天下, 怎能少 了我这个天下第一武将? 看来县 我出山 的时候了。可是天下诸候 如此众多?哪一位才县明丰?陈留 的曹操中兵数万, 手下名将云集。 而崩皮的袁绍已攻克四城、其势 加虾。洛阳的老蕃虽然名声皇了

-占,可达音有十几万大军。还有 加世多的诸侯。可让我如何 取会? 等等再说吧

-154-

可是天有不測风云,事情就

这么发生了。一天我还在被窓! 睡大觉, 健被 外面的暗黑声吟 了? 怎么回事? 有人打来了? 粉乳 许易的大平日了讨去了。 悬谁打 来了? 陈留的老曹? 洛阳的盖点 谁打事龄阳谁吧。我兴冲冲地系 出去一颗 却被写了个坐死。000 的许凡城春被一守久不同经信息 军队占领了! 这 支军队从上至1 音没有一个我知道的家伙,为首件

那斷着然白封为许昌太守。靠

想当人 1



他斗性麵才好1

可是事情的发展却大出机 的意料。他们占领许昌的第一件 事竟然甚开仓放 翰! 那个伯帝原 静的小白脸还真是能言善道,把非 百姓们一个个蛛得心花怒放, 训 市夸汶个新任的许昌太守仁义. 后一定多交和子、整研物出入方 唯1 他们分明就是在临1 嘛,这些蠢才,要不是看在我比别 人多拿了三斤白面的份 上、我非 点了他的泡不可! 回家擀了一

· ***

放在我端着面条蹲在门口 **大石头上大块朵颐的时候,她 ■ 了……她 叫玄玉、女、十八 人许昌太守廊下人事相当官。什 47 许昌太守手底下的? 我怎么 前何形容一个女子的美丽,我 和谐当我看见她的时候愣悬定 M 今 在 唯 田 环 捻 拉 在 外 而 一 半 而名明下去。 按着她对没等 九雕團,看来我真的是很帅,竟能 --- 个如此美丽的女子迷到 发 1,实在是太有成就感了,干县我 ●着而各种她回复了一下……

海安她是安积我入伙的,她 **新以伯秀不答应,说了许多动听** 雄 其实 何以呢?别说叫我去当 (7, 就算姚叫我去死, 我也不会 ▼周头! 干易我成 了许昌太守 下的一品武将。不过那厮实在

游戏人生 县不怎么样,看见他就來驗眼。 不过对在他经验的 一百两营会的 份上, 也就替他干几年吧。哈哈 哈, 我这辈子 也没见过这么多金 子呀,我要用些钱给她买个银子

> 开始的时候,我只有八千兵 口, 说是什么因为我勇么不够, 只 能带这么多, 呸! 也不知道是哪个 室业都完的。而专呈知有两万精 丘 吊铁洲的武力值只有三十多。 但因为她的智力信有九十多,好像 有个军师的头衔,所以才能带上这 人名的兵。

我们虽然非侍一主,但却没 注赏常见面,我够日用操练兵马, 始却四外奔游,为主公招募人才,选 说白了就是四处挖别人墙角。这 时主公的密切不高,只有三百多。 每个月只能下三个命令,但其中总 有墓兵或者训练,还有征招人才, 我和玄玉成了许昌城最忙碌的人。

> 俗话说:男主外, 女主内。可我却 成了闭门不出的 人, 她却来往于 中原各地、甚至 还去过云南那种 **恋蕾之她。我真** 的好想 她……

日子館在 - 天天地过去。



两年的育子真的基很艰苦, 新 年 自就县我们 大扩军的时候。 而七月就是放粮的时间了。两年 而许昌城的名忠也达到了一百, 看来主公是蛮会惨终人心的嘛。 此时, 主 公的函数也达到了四百 多。每个月可EJ发布四条命令了。 所以几个智力高的家 伙就有事做 了, 他们时不时出去浩个小课之 类的。

日, 我正在街上闲逛, 突 然被主公负71回府, 也不知道出 什么事了。我一进大营,就看到女 至在那里、她旁边有一个身材料 柄的家伙、看起来是品猛将,就是 两只小朋老往安玉身上瞄,一副 色迷迷的样子, 真想冲上去扁他 - 细! 可具主公的心情好像得 爽,一副拣了三百吊的样子,难道 这个家伙是他的相好?

正在我胡思到想的时候。 公告诉我那个家伙叫做吕布 [4] 下室一径将, 环! 他县第一丝珠 耶我又算什么玩意? 不就是武 · 百 · 四? 有木剪你扔下王甲! 支持载。还不是图我一样只有 白? 极让我气愤的悬,这个见力。 然能带 - 万万的兵马 | 睦, 直, 一句表话,人比人,气死人順口

自打吕布来了以后,我们 军事实力有了很大的提高。那家具 还真不是盖的。终于主公决定。 老曹并刀了。由于我们这里能带上 的人不思得多。 玄玉也 練派! // 了。她那两万的兵马至小还是oll 喽喽人的.....

接下来的二十天简直就是 一场恶梦,我们进攻的军队陷入| 老曹和袁绍联 军的四面包围 中,我们的部队纷纷死伤殆尽,以

剩下我、吕布有 玄玉还在美 》 支撑。我们且从 且退,希望徐师 平安的撤回自 昌,留得青山 在,不怕没柴师 嘛。可恨吕布过 个套才,被荀司 的混乱之计划

得滯不成军, 0

惜了他那一月

的武力宝在县大低了,限本就吃 生打 而我的手下也死的死伤 5.快没有战斗力了。眼看我就 种同许昌了, 可是玄 玉却被该 助主曹给围住了,服看快不行

1. 我妈妈身边的战士, 狠了狠 。 Toly V 中了上去。 就在我身边 **基**后, 个侍 D倒 下的时候, 玄玉 アター かり かり

在我被俘的 刹那,儿道刺 的光芒在她的眼角闪过

史义? 当时让围住的要广他,再 政师万兵马也休想让 我回头看他 -服!说不定还会向他发两专冷 箭之类的……倒是经讨这么 出 以后,我和女主的关系倒是近了 很多。她有多的时候会来我这里坐 坐, 我有空的 时候也去她那里瞬 1 两小酒喝喝。尤其让我高兴 的县, 她也遇到过神! 她也 是让神 改造讨的"怪胎"。哈哈哈、神啊、 你也用不着对我这么好吧? 把我 变 成个壮汉不说、还给我找个这 么漂亮的老婆。我实在县太幸福了

可恨吕布这个 八蛋, 仗着一匹赤 D. · 和据购了、30 **建**到如此地步。 当 ■動向我長否愿意当 nth manager Analist distant Mahrel T 下的时候, 我柜 · 他。不是我有多 A 助中 ♥ . 註 实我害 殿了,我真怕老曹

……幺玉其实 是个蛮有个性的女 孩子,很有抱负,不像我,一个得过 日讨的痞子。

华气把我给剁了,可我知道,如 *我投降了,我这辈子也别想得 ■ 表示了。我是为了她而生,没有 义,所以,我宁肯选择死亡……也 *县我命大,也许是老曹为了笼络 (1)、 他音然把我放了!

回到许昌,主公对我赞赏有 10.说什么我忠义过人,他日定当 ■用云云。 呸,他以为他县谁呀?

又是几年过去了,主公的声 切加日中大,各路英豪纷纷前来投 命, 汶可都 甚玄玉的功劳啊。我 呢? 几年来战功卓著, 已是武卫大 将军,统兵·万五,自然也成了有 名的武将,时不时还有个把诸侯来 劝我去效力,不过自然被我 · []



-156-



級田一大大地方人。衣 每天忙得死要活的,玄玉却斯 斯闲了下来。唉,能不用。只是那 新闲了下来。唉,能不用。只是那 有城墙架了,现在无人可犯,可 是烟下了嘛。主公以她闲看带兵 没用,把她的两万兵马也就给张 发玩剌。云,后来干脆连见也不见 她 "她",她"大娘大鬼"了"小"

点不对场呼……完了她又让我和 应她不管发生什么事都要帮引 公练一天下。我当然是没口了划 答应了,只是心里好惊,不会自们 出什么事吧?

当我们的版图占细了整个 东方的时候,主公决定对董卓用 兵了,打的自然 是勤王除奸的 牌,明天被要起兵攻打落阳了,听 说那地方城坚兵多,所以我 正在 研究那里的她图。这个时候,她来

那晚我们说了很多,我看得 出来她的心情很不好,人也清瘦 了许多。她问我为什么还不要一 房妻室,把我吓了一跳。她这是什 么意思;想嫁给我?想了半天, 还是没敢告诉她我爱的人就是 她,只是各糊地说等天下一统了

游戏人生

此后姚就音迅全无,可我却 能差學里见到她,我知道我这辈 是恋不了她了。这时的主公更 美得限一五人万似的,他能不 动。学年均每个月都有一般就是 由,每天在许昌城里吃喝玩乐, 们在 外面排死排活。我几乎每 动。不可的时候才会休息一个月,而 11几乎每次休息的时候都会喝个

又是再年的大字。全国老不 "高成了主公的天下了,只有 京下工会的天下了,只有 京天下。 安教院直錄光水——也就是 一之际,主公师大三公师、主公师 为,本来与最低,等不贵妖兵运 那天高地嘛,被发毛了,可我说,写是所 北天岛地嘛,被发毛了。 北天岛地嘛,被发毛了。 北天岛地域,我的大马堡所是 北天岛地域,我的大马堡所是 北西,北京和大岛地域,我的大马堡所是 北西,北京和大岛地域,我的大马堡所是 北西,我们大马。

好?? 唉,真烦真烦,当初真应该怎 续当我的 农民, 没事儿干嘛学人 家当兵嘛,真是自讨没趣……这么 多年来,我头一次开 始怨恨神对 我所做的一切。

出重图的时候,一支罪 恶的箭射穿 了她的胸膛

在她倒下的一刹那, 本平几道刺眼的光芒在她的



右





我则作于从型子、居老特 之 // (成对 / 5次)胸上势大利地之 代 (智/ 5次)脱毛安邦/可 / (故 55),相形罪 - | 壽安/ (取他 / 1) 55),相形罪 - | 壽安/ (取他 / 1) 55),相形罪 - | 壽安/ (取他 / 1) 55) 惟石 | [跨典館, 儿育勞精 + | 韓安子命之技能(包括信擎。 | 桐, 水皮,突由・一全基些没用 | 確定例

她,阿济,猛将型,乃是殿一殿 ,她都要打二抖的女中豪杰(武 ,98),秀丽出众(魅力 82),智计,政 亦不落人后(均在 70 以上)

至于我们之间的关系,既非 《女,亦非兄妹,而是....相信我 《说您也知道了,是吧?所以我就 《必说了.

200年,我们一起进入了这

个风起云涌, 英雄蒙出的三国时 代

一 我一定要找到你!

这一日风和日丽,F是我等 胸毛大志之人殷喜欢的大气。 胸毛大志之人殷喜欢的大气。 侧连手走在云南城城内,四处闲空 下东隙眺。内唇看 能和心爱的 女孩在一起感觉就是 都随于给了一个穷劳动人。 [5] 嘶响的,突然 发现不对 陨、阿佛竟然不在我我 提近了 可影的光发、原来我只帆选 波? 可影的光发、原本我们就是 102 印刷简明的像

天啊!看来我要演一出"千里 走单骑",在茫茫人每中找到心爱 的女孩了既然如此,好吧,纵使走 我也一定要找到你!

二千里走单號

一个人孤零零的还真不好 受.光荣这一次又把寻人系统弄得 得复杂、没有经过侦察的地方是无 法知道的。唯一的办法,就是先投 布拥有教序城池, 手下将领多员的 划鐘、最心可以知道阿倩是否在他 手下做事 事不宜迟,说做就做。看 段毛谋白赛,"基欲在刘公施下求 得一官半职,无他,但求安身立命 三 而已."其实是为了找人,不过可不 能li:他知道了.等了半天,连刘璋 个影都没见到,就被门卫哄了出 来:"一介俗人,也敢自抬身价,益 州公很忙,没空见你!"真是以衣冠 ▶ 取人的势利之徒! 不过咱的确也只 是一介凡夫俗子,无德无能(声望 为 0.能力嘛, 上面写着, 都是 5x), 不能怪他, 算下, 忙了一天, 还是先 去睡一慌,天大的事,也等到明天 面说,(註字县因为体力不变, 衡下 7)

> 一觉酮來已 竖二月, 这次不管 刘璋了, 先到别的 地方碰碰,现在亦 有三城,先去看看, 这次学乖了,到了 天水, 也不去毛遂 白春,先拉拉关系, 和马绍尼贝丽,或

> > -162-

许他能翻我在他老爸面前说说好 话, 喇喇, 看到三国时代这关系!! 还是不能少的啊! 果然,三月一出 门、马超便奉命请我去仕官了。同 然只是个五品小官,好歹可以看得 马腾丰下有其么人了,其么,才十 二品格, 我心爱的阿倩也不在马 上下野走人,管他马超在后面追溯

叫"阿肖,不要走……"

这次去阿瞒家,他手下人 多,说不定阿倩投奔他去了.陈显 可是个好地方,城大人多,阿瞒! 下还真是人才济济,把陈留治理得 井井有条,人民安居乐业.人说阿 購乃县一代多雄,我看他能让老自 姓讨上好日子,就是英雄!

汶句话想着想着就溜出口 来, 却被迎而走来男子听到, 与很 助了起来,原来他就是阿膦族! 》 一架干部高(智力98)。此人胎中前 有百万甲兵,实有惊天动地之人 品品室室数3. 亦今我好生相勤



游戏人生

次月又去毛遂白苕,阿鵬果 ■一副求贤若嵩之相, 再加上郭 ■孝在一旁说好话,不费吹灰之 方便得人普苦.看了半天,阿倩不 表,我闪……"阿肖大人,请您留 *辅助曹公吧 若要平定天下。象 《肖这样的人才是必不可少的。" **《**懷昆郭奉孝,片言只语便说得 ■終職職地,几欲就此答应下来. 《行、 不没找到阿倩, 叫我怎可放 \$48 F.天下之大,色貌众多,没有 *在她身边, 她一介弱女子怎牛 \$4? 虽然她武力高出我一倍有

只能对待我友厚的郭奉孝 ■ 由对不起了, 谁叫咱不爱江山 ●▶人、一心只想和心爱的女孩 -- 起呢?(八,到了江东孙策手下, ■ 又没体力了.倒下之前先看看 ■梅在不在江夏, 反正也不费力 气啊, 我终于找到她了!哈哈,上



和她在一起了! 此番 工里走 验, 万里寻女友", 两年间从西南到 西北,再至中原,复至江东,辗转反 ff.何止万甲之谣.再加上连续换 了好几个主公。声名倒是有了一 点。可惜被人骂成"不忠不义之 徒",不过为了她,值得!

三 世间不知意事十常八九

终于可以在一起了,就应该 好好珍惜在一起的日子.虽然相隔 息久, 她已经不记得我是谁了.第 一次留然登门拜访便吃了闭门羹, 不讨那是我自找的,怪不得她。像 她这么又聪明又美丽又有家教的 女務, 怎会距人干干里之外, 一定 ■ 私我大心急了,不行,追女孩嘛,还 **海慢慢来**

先写几封信给她,培养培养 感情,然后再见面也不迟。"阿肖, 我想请你去锋整城墙, 你意下如 何?" 悬孙策这小子来烦我,"没空, 我要写信! "啊,不对,是主公(为和

阿倩多一些时间在 一起,我已经又投到 孙策施下)! "主公, 某有事在身, 恕难从 命。""那,算了,下次 吧! "主公一走,我便 开始行动,一口气写 个五大封信。虽然文 采不怎么样,也能哄 得她笑一笑, 响就有 机会了.果然,好感度

-163-

18. 汶下再去替门拜访 想必不会被拒之门外了,

果然,此后再去,大门为我 洞开, 能和心爱的人携手长谈,把 烛言欢,实乃人生乐事.此后我每 日都和她在一起,游山玩水,指点 江山,不亦乐乎! 只是主公要我办 事. 我自然尽数推绕。"此笔俗条。 放水倾我! "这极天上人间般的日 子讨得逍遥自在,真是神仙与我换 都不愿 三年间,我和阿倩游山玩 水,主公却东征西讨,先平定江东 教郡,再又攻下荆州之地,得黄忠,

■ 魏延上将多员.稍 加整顿、便即提马 北进, 意图平定中 箱, 此一战桶全国 ツカ、阿僧身为二 品大臣, 车骑将军, 红东头号猛将(武 力 98. 比号称江东 赵子龙的甘宁还 高), 自然得事军上 阵, 为国效力,

不测风云这句话.一觉醒来,主 被占据北方大部的阿瞒打得人员 而归,这也算了,反正与我无关。 是, 我竟然找不到我心受的阿伯 天哪,为什么又要活活折!! 我们!

四 天下第一反复之人

汶个名号本县吕布之物 領 老人家勇猛盗世,天下无敌,我性 不被和他争, 可悬套设反复 1 次 他却决不是我对手, 此话从何也



紀,日听我慢慢谢来,

此事反正投我的份, 谁叫我 准了:年还是个五品小官,能力又 样样稀粉,主公哪族心把十丘交给 我.多次大战我都只有在后方看看 的份,也乐得安宁.反正不管阿债 在哪,只要不出孙氏阵营,都还是 ~样可以上门造访,把酒言欢.

可是这一次真是应了"天有

阿倩失踪以后, 我茶饭4 思,费尽我iq 只有5x的大脑想自 -个月、认定阿倍是被阿瞒抓。 了.CJ 她的花容月憩。阿瞒肯定有 不得系统, 必定收为手下, 不行, 引 得去保护她! 马上就辞职不十 前往曹贵县人去了, 孙策还是非 快,一句也没过健放我老人,果然 是拿得起放得下的高人,事实 1 1 在他这混吃混喝加泡妞三年,什

●也没给他做过,说不定他老早 **建**化里叫我快滚了.不过咱也不 · 背后说人之辈, 只是为了伟大 ■愛情,不得不如此.他老兄一定 白、到了洛阳、多亏郭松孝郭人 14. 还得我, 主动来请我为阿 ■ 対力。"某必定尽忠主公、即使 ****** 放介 放介 不后悔! "阿瞒还是好 ■ 目句话就给我加工资,还封个 **修**军给我当,不过我乃是所为非 ,只要能和阿倩在一起,就是 是处,又有何苦?阿瞒虽知人善 ■.郭大才子虽上知天文、下知地 1.此等感情之事,却又非他们能 17.你看,被我说得一楞一楞的。

果然被我猜中了,看来我真 有找人天赋,如果开家找人公 一完可以发大财,不过钱财身外 2. 我又怎会为此等阿堵去劳 事務!能和阿備在一起就好,中 1回 書品 不 若 汇 南 秀 丽 怡 人 , 亦 自马寺、嵩山诸多名胜,更何况 与玉人同游! "阿肖,你来得正 好。今天天气这么好,一起上打着 吧! "什人有命, 怎可不从。虽然小 月 从末归 计符、又听闻 山上老虎 多,心中学是怕忙,只是瞄不准目 标, 生 差 不知 不從 压追杀 具小魚 了跑到这么危险的地方来了。如 果前面有老虎怎么办? 就算没有 老虎。有些甚么狼啊豹啊也不好 嘛.啊,真的有老虎! 我晕(事实上 是装死骗它、光荣的 AI 还没那么 高)还好,终于被我骗过去了虽然 只是只小虎猫,可武力也有 6x,可 不是我 5x 的武力能对付得了的. 还是灰溜溜地原路返回吧。"遇上 老虎了? 你没有事吧,下次要小心 三 晒 "伊人温柔, 却抚不平我男儿尊 严的创伤,不行,我要苦练绝技,不 可被小小虎猫给看扁了. 于是,我 唐 练!啊哟,不行,又没体力了,还是 先睡觉吧.一觉醒来,正要去農练,法 不对, 我的第六感告诉我有问题, 还是看着情报先。啊,甚么,阿倩 又不见了!



原来,在我樹膝之时,阿購 - 声柖呼都不打 (曹 操:你是哪根葱啊,我 做事干嘛要和你打招 呼?).就把阿倩调去打 江夏的刘玄德 要知 划备这家伙虽人不咋 样, 可手段是一套一 在的。 排練開結义等 络的关表二、张老二

-165-



没办法,阿瞒你特我不薄,奈 何...... 算了,懒得说些场面话.我 闪,到了江夏玄德公手下,这儿人 林济济,名祭如云那又如何.反正

我都懒得理他们,只要能和阿倩在一起, 甚么事都不放在我心

只是此后厄运 连连,阿俏武力高强、 却时时糟殃,果然一 个闪失到了刘珅那.我 自然也眼巴巴地跟过 去了.刘璋派继去打马

> 腾,她道能与马超单族要知即可 是龙将一员、号称"爾 B 超",西底 是一猛将。屈武力比她差那么一点 点,可不是盖的。一不小心,她又到 了马腾旗下没办法,谁叫咱跟定 位。你是这给马腾磕两头,求他饮 留咱吧、又过去三年,跟在她的身 后,一路上我"仕官""下野""任官" "下野"……最后,竟然又回到了阿 瞎手下!

> 天赐,算算我也二十有六, 液迹天下六七载,一无所成.智力 还是 5x, 政治还是 5x, 魅力还是 5x,只有武力好一点点,有 6x,唯 被人推崇,许为当世无双的.就是 六七年间换了不下二十个主公,被

五 室师 シ路

唉,自巳辛苦一点,名声》 一点又有何关系,名利皆是身外 物,只是苦了阿倩,我身为男人》



丈夫,却连自己喜欢的女人都 A.J. 让她有个安定的生活,这样怎么们

不行,我要该出手时就加 手,不能得这样下之门,都拿名用 大才子还是一直转我所友(胸喻 我武力好歹教教他还没问题,他那 我武力好歹教教他还没问题,他那 这一点,我们前主公过 宫,无论人事或是军议,主公将 4 有不从到那时我便可以安心和阿 倩在一起,任他何人也不能把我引 付开!

说干就干,我当即拜郭大小 子为师,进修鬼神之学.为了早 游戏人生

加阿倩长人相守, 我克尔住自 怀去坟地, 把所有时间都放在 阴上, 郭大丁千聚然是但所 "不消几年,我便将智力修到和 一样作的,至于剩下几点,我可以 能放水块产,在公元 20x 年 设于成为历史上第一个智力全满 从再加上一本好书,是有 100十 如何要请你无明见到较,也必

双"既生亮,何生肖!"

大 我 定要和你在

正在我不知如何是好时,阿 情的信意外地从江夏飞过来:"阿 尚,生在乱世,我们都是身本由 已……"明白了.既然如此,就让我 来给束这个乱世! 我要生生永世 和你在一起,永不分离……

既然目标已定,我再也不去 追寻她的背影,而是数力于锻炼自 已的能力,再到处拉朋交友,为未 来的某一天准备着。同时做为军 师,时时拉阿瞒的后腿,让他不能 放手发展,以免将来成为我的强

又过了七年,在吴斌,我整 是了自己的大旗!虽然手下只有几 员调将,但自己已是天下第一基场 统 (武力100+10)天下第一眼时人哲智 力100+8)天下第一政治家(政治 100+10),天下第一政治家(政治 100+10),天下第一政治家(被治 100+10),天下第一政治家(统治



为了心中那个崇高的理想, 我硬具强迫自己不去根她, 把输力 都放到---统天下这个大任上来。

阿麟军势太强, 若是全而开 战,我守则有金 改削不足, 为业 无后肠自伏,我放弃被孙策终告多 年的吴郡, 雅梅远击, 攻下聊平。获 良格数员。然后自卿平出发,北 平,南皮, 路杀向阿瞒的后院,阿 職籍丘猛格尽布在长江 -线 待得 圆丘间防,我已壮大至至可抵挡。

十万铁骑兵,自北方大平原 波波而下,阿瞒兵做如山倒。一个 **越池一个城池被连续攻克。他手** 下诸将因与我关系良好、陆续投入 我方阵营,此消彼长下。阿鵬终于 № 被我灭于寡阳。只可惜郭泰差天 炉英才, 意已于二年前去世。难怀 阿蹒被斩首还要咬牙刻齿地叫: "若县郭崧差在,岂有今日!" 阿腓 既没。余子碌碌,皆不足取。再灭 江东孙氏, 我转师刘玄德, 该悬阿 倩回来的时候了。我要和她一起 统一天下,让大地恢复平确。

> 我方大军势不可档的讲政 下,刘玄德区区西蜀之地,怎堪。 击! 先下益州,阿债作为益州守军 主帅,成为我方俘虏。"回来吧,阿 倩,我等这一天已经等了很久 了。"我忍不住心中的喜悦,以为 从此可以再不分离。她低下头。 "不,主公待我不薄,我不能再做背 信弃义之人," 是吗?阿倩, 我明白 了, 你不想再做背信弃义之人,我

-168-

白然合数重你的选择 即使心止 梯,我也以会默默看着你的背景。

再战,再抓,再向,仍出 生, 成族 間样的情形而复考 点 抓住了刘备,一气之下,挥刀伊 他新了,这是我最后悔的事.

Bif 传动了维任者 口剩 1 a 后一个城的继任者,小小一个成都 城,周围是阿肖阵营的百万人4 上将百员,她只剩下一个人。 多步兵, 佩强地守着最后一消1 线。"投降吧,阿倩,双方的实力》 差太远。不要再做无谓之斗了 每个月、我都让自己做使者去 幼科 J11534 ...

她不说话 只是轻轻摇头, # 中進县储强。

下一个月再去

只有我们两个人, 途也不断 打扰我们.

但是我们无法在一起

月旬一月.年旬一年.

黑发变成了白头.

少年变成了老者,

少女变成了老妇,

终于有一天,哀乐响起

我关上计算机,服中已经, 是泪水.

游戏人生







常金条手

"滚滚长江东浙水,治花淘尽 基雄, 县非成败转头空, 专山依旧 ★ 在,几度夕阳红。白发渔樵江渚 上, 懦岩秋月春风, 一壶油洒喜相 逢,古今多少事,都付笑谈中"。 ---- 湖客[临江仙]

话说当年东汉末年, 诸侯四 起,皇权旁落,死她纷乱,民不聊 生。汉中郡有一书生阿板,虽无惊 天动地之才,也有好打不平之心, 平日常在汉水之旁钓鱼自娱,倒 也消淄快活。

一日阿板昭常打鱼砍柴,忽 闭有人大叫,"我能,我要找人砍 了你!"阿椒阳高大惊, 赶忙出外 观觉, 知即 -人身负重伤, 兀白秆 奔不包,阿板处于革命人道主义

精神、杆快将其扶人房内、打断 下, 方知此人复姓天外, 名叫》 客,而目大导常人,可能是一外》 人士,阿板正诧异间,忽见此人以 包裹中食出纸笔而后奋笔针书 阿板走近观看,上书: 若有能! ****** 做掉者, 當金 100 万111 阿姆亚生素来盆园、勿归) 然有人悬赏如此巨款杀人, 眼角 不由直冒金星,忽又想起一事, 天外来客到:这厮所犯何罪? 天生 来灾痛哭诉到, 其只有30多级)) 战斗力,而这人却大于100%。 在臺光理由的情况下企图进行 级谋杀。阿梅听毕大怒,骂到:1 杀,该杀! 向天外来客说到:"兒们 只管放心、·切包在兄弟身上。U 是这银子……",天外来客倒世典 快, 立刻拍胸膛说道:"绝对戏师

游戏人生

阿板于是开始张贴告示,四 *找人,终日忙忙碌碌,终于不 · 3. 将杀手全部下,条件也都谈 1. 只等天外来客交上定金就可 · 尼身手。阿板到内容来找天外 · 字、却谝寻不见、只有桌上留下 ■ 账小纸、上涂:对不住的很,我 *当时设了一番银话,后来才想 2.安根本没有这么多钱、只好溜 上大吉,还望诸位大哥海杨。阿板 完此纸, 半天无语, 后忽然晕 1. 解来后大骂天外来客不是人。 F 悬 修书 - 封。大煮是一切损失 看在朋友一场,也就算了,但是 ■板的朋友们的损失费却不能算 精神损失加上其他费用一共 ■ 万大元、请天外来客报销。没想 ■故一书信恰似肉包子打狗。一 不同头,没有一占套信。阿板被 友们终日等话, 实在忍无可忍。 **本格 50 万元送来,将对其不客**

又讨月余,忽然听到消息,说 ■ 天外来室改名成为水泊梁山天 **外来客**,正式加入梁山黑 1000年4月中央中央 P.护、阿板间含符整、但 自己级别更低,想打也 17不讨他,只好忍痛从平 目的私房钱中拿出 300 , 并又贴出一告示:今 ■天外来客,ID******

■常活动干 **,等级 30

犯下首轴電,现悬带 360 万元要 姓命,有意者请同阿板联系云云。 告示 - 经贴出, 层然电话不断, 邮 件 辐束、先后有数批杀手前来咨 询,最后阿板选定一个服务好的。 ·同前往...

待到达目的她, 阿斯先一人 前往侦察,路上不断有人打量,但 由于阿板级别实在太低(婴儿 级), 是故连最无耻的家伙也不懈 - 廊。居然顺利闯入。在路上正碰 上那个天外来客,虽然这厮已经 改头梅面, 但是阿板心痛自己那 300万、早已将其所有特征背过, 两人对话到。

阿板: 我们现在来谈谈钱的 问题。

尺外来客(简称天):我刚刚 睡醒,经过外面无所事事,你忽然 向我谈到钱的问题,我的牙齿还 母剧呢?!

阿板:你不想给钱那,你不想 给钱你就说吗, 你不说我怎么知 消呢? 然你很有诚意的看着我,可 是你不是要限我说你想要的。你 不是真的想要吧? 难道你真的想





天:向我要钱你心目中是不 是一个惊叹号,还是一个句号,你 眩锋里是不是充满了问号?

阿板:向你要钱只是我的一个口号而已,我以前向朋友们说过大话,现在只不过心中有一点点内疚而已。我现在越来越讨厌你了,受死吧!

(阿板说着掏出手机,通知杀 手快来)。

天: 杀我需要一个理由, 你有理由吗?

阿板:需要吗?

天:不需要吗? 阿板·需要吗?

天:不需要吗?

阿板:哎,我是跟你研究研究 嘛,干嘛这么认真呢? 需要吗?

(杀手闯入,随手一刀将天外 来客置创)

阿板: 曾经有一段真实的感情,你却没有珍惜,现在你后悔了吧!?



天:我后悔! 为何没有先雇? 手干掠你!!

阿板鬃倒。

以上故事都有根据,绝对不是 游构,欢迎对号人事!!

得书奇珠

"滚滚长江东逝水,液花淘炒 英雄,是非成败枝头空,青山依川 在,几度夕阳红。白发渔樵泊, 上,惯青秋月春风,一壶浊酒剪相 上,惯青秋月春风,一壶浊酒剪相 "——"调雾临江仙

话说当年东汉末年,诸侯" 起,皇权旁落,死她纷乱,民不聊 生。汉中都有"书生阿敌,虽人协 大动地之才,也有好打不平之。 平日常在汉水之旁钓鱼自娱,训申 逍遥快活。 · 日.阿板正在一片月 丛中捕虫,忽见花丛叶有一物分用

第二七一年、 期前 デラル時、 ドラル・ デラル時、 ドラル・ デラル時、 ドラル・ デラル・ デラル・ デラル・ デラル・ デール・ デー・ デール・

剧剧的马斯洛, 8

是那个以研究人类心理需求而 名于世的怪人。阿板平时无事, 建就将此书每日翻阅,初看到也没 么感觉,但是等到看了三遍后, 然有所触动,不禁以此书观点来 新用图人士。

马斯洛学说的核心观点是说。 记人类,无论年龄、性别、国别、 接、职业、爱好等等差别。都一 **共同的需求、概括可以分为五大 。从低级需求到高级需求的顺 是:生存需求、安会需求、社会需 果思,即較4,存在这个、餐的世界上、已经编足了前三项的需求,正 在向第四种需求前进。因为阿板 对杀人劫诉戏有兴趣,所以一直效 行练功升级,好在这个世界有规定 有什么安全担心。至于生存,硬的 是一个两量,单套的截会一一碳估 新会的成员,对线侧是根本不在 罗。在社会需求方面,因为经常与 人做生意,而且或信签营,所以明 以程修多、但则最也有差干。



谈已经可以满

、雌重菌来、个性需求、前项项 为比较成是,所以不加说明。社 情来事要是格人标关系、友情、 情等等。至于尊重需求、别是 ;社会解体归属意识、读作体的 会承认、自己的社会地位等等。 高级的需求是个性需求,当人类 是专口以满足的面的需求后,就要 课个性、弘扬个性、在人类历史 下面下自己的一致。

在分析其他人之前,阿板毅然 然,先将自己解剖来作示范。结 有要求而困难。 在这个古代的世界中,根本没有一个现成的社会群体,更没有什么现 成的社会道德规范,至于社会文化这 个世界中的人,好像没有思想的 同一般,只对次一些奇怪的练动师 有兴趣。与新是要进行转取。同本 有一个朋友,又自喜欢养命等 了这个世界。这只是强没有别的于 少维。分时长处司以超久的于

係事体,下應、这只選擇在不配不 應者干天后,死借其款杀练功等 等的新号,并且获得无数人的红为 首脑。也許这里的人丧失了心志。 但阿越太能也那样、否则也可不是 过強猩也不如?事亏命会的同一 位阿越太能也那样、否则也不是 过強猩也不如?事亏命会的同一 位面,商业兴国。也算是一件幸

 我们这个民族还大都对陈世美作不太好的看法,没想到在这个世界上居然有如此之多的另类陈世子 在在!

阿板看完此书,忽有所触动, 思考良久,方才领悟到那些高僧所 调的普赛众生之心肠。并谨以引 文献给那些在网络;三国中不眠(腰,日夜奋战的"我不下地狱,谁] 按键"的玩家们。

三国勞情故事

雾气纖軟的學上, 決勝车右騎 。 我忘记了那是什么时间, 反过 很阴沉。 የ后伸出一张周手,可 地拍在我的肩上,"哪干嘛呢?" 这 时我感到右肩一股內力猛冲心响。 来。 今张。回头,看原来是他。 修是(国内年帐之之后张天衡, 中名字,是我最好朋友。而且是 国之客,我同话巴"舒缓激的内力 愈始的鉴杂,使我一张!"



戏狂朝下杀人了《网络三国》,和张天朝共同杀狗,共同杀狗,共同杀狗,于成为师子,张天南,非不有大虾,张天南。将中一柄铁戟蛇矛大生。一种,真是听他说《三国》里来大青宫,是近时他说《三国》里来大青宫,一个小子。""清慰,一个小子。""清慰,《秦中华、多年里明年"上战战为了秦华,让战场人了秦华,



我向她描绘了一下。我向她 描过: 游戏中交出的朋友更真实 的,比 vicq 中的要好。她欣喜她回 起了,但是还是需要我的帮助,我 教他熟识这真实下的虚拟。不过 一星期,她可以脱离我的掌心了我 们在深山岭岭里双双对对,我們她 抖箭。她帮我介伤。啊我真是太幸



目标再次系人(三国)、唉! 三国的 mm 太少了,几乎是刚刚进 数 被枪响。空,终于我想出了一条诡计;我在班里发现了一个 路 女孩,他也喜欢玩也脑游戏。 参客间仍我有关网络知识。然 成为了这么作大的目标,就将就

我该介绍她一下,身高一米6 生右(我又及量过),体重略(我也 试过) 总之是那种见面就很投 *那种爱说爱笑的女孩。长的不 为了打赌?"我看着她 说"不全是!一开始便是!" "那你想娶 ````` 我吗?"

"那你想要

我赶紧抓住这个机会,"你愿 意嫁给我吗?"

水石·双鸣; "不原音!"

"我说的是实现时。"

"我愿意。"

"不不! 不愿意!"

"你答应了!"

"没有!" "答应了!"









一片浮云轻轻地拂过大地。 ■正在花叶上小憩,太阳缓缓 P·起,这是一个全新的。国时 个由小人物就能够刻细的 更诗。

在这个时代里, 充满了各式 样的人物。有以侍奉主丨为荣 武将,也有擅於计谋的谋上,能 呼风晦雨的巫上, 以制毒为乐 惠士,还有济世悬壶的医士,以 如我这般四海为家的流上;另 。冷艳的侠女和亮丽的仙女也 脑外可见的大人物。

在现今这个乱世当中, 想要 自 人在各处游历,首先,最需 的便是要有一个能够并肩作战 越友,或是一个值得深交结拜 好弟兄,而我最为要好的朋友 ■是那住在濮阳城的结拜义兄--▶无痕"。

这一天,当我在陈留城内的

小客栈吃早点时, 突然听见外头 传来了一阵莫名的嘈杂声, 陈留 📳 城虽然并不能算是一个很人的城 市。但至少在我四处游历过後的 印象中,这是个人还满多的地方, 因此,人街1一发生事件,很快的 就会聚满了前来围观的群众。

网络三国小说

在吃完店家小二为我所准备 的何子后, 我便抄起放在桌上的 佩剑,步出了这家客栈,前往事发 的地点, 瞧瞧究竟是发生了什么 事 恼.

事发的地点就在我离开客栈 要往城[][]走去的大道上,在这 里常常会发生流氓闹事的事件, 身为 位游历四海只为伸张正义 的流上, 二话不多说, 我立刻冲上 前,但见得两个恶霸正在欺负一 个外地来的女子……,似乎是个 仙女。

"哈哈哈哈,你的钱就是我的

-176-

载,我的钱还是我的钱 ..哈哈哈哈。"两个混球如是说也。

女子道:"你们最好快让开, 在光天化日之下抢夺路人的钱 财, 莫非陈留城内已经没有王法 了吗?"

"哈哈哈哈……王法?…告诉你, 在陈留城内我就是王法……哈哈哈 哈……"她稻抓着女子的手臂,趾高 气器地说着。

> 是敢怒不敢言,也因此我要在这 里先劝劝那些自以为是却又不自 量力的正义使者们,别傻了,还是 乖乖地揍着鼻子走人吧。少管一 点闲事可保百年身啊。

不过,在大街上发生了这种 等而且又正可被换投音型厂了,更何 这我就不能够坐锐不理了,更何 倪被欺负的又是一个柔弱美丽的 仙 女呢。当下,我便摆两个信任 每一道"嗯"比较一个 天化日、大庭广众之下欺负一个 柔弱女子,难道你们不觉得可能 "如。" 小流氓听言斜歪着脸对着礼 说道:"臭小子,没你的事,最好。 我该远一点,要不然老子就变得 好我!"

这时,为了要表现出我使。 辈的风范,我怒不可竭地拔出自 的飘剑"星龙剑"向小流氓鬥妙 去,而这小流氓也一不慌不忙她自 出他腰际上的烟斗与我连发的地



了我之前对各位所说的,因为¹⁷ 竞要生存在这个混乱的时代中 身上没有 一点功夫是行不通

在不到一柱弯的时间里。 但经验小流氓对拆了数百招。 每年星龙剑与小流氓的烟斗警得! 接时,星龙剑竟突然地发出了同微的龙吟声,这着实令在场们 有人都为之一惊,而就在龙炉。 发出之后,小流氓的烟斗更是,即应声而断去。

"天杀的王八羔子!!"小旅师 又惊又怒地说道:"这把是什么们 - T

小流氓和地痞见识到星龙剑 或力之后,锐气大破,众人平时 愈们欺侮多了,见到两人气势 隔,更是蜂痛上前地大熊拳脚。 从老拳,好好地为自己出一口 在众人的隐殴之下,小流氓和 雷终於得到了被训,众人见到 从级别的样子不禁哄然大策。

游戏人生

一路人谋土"浪荡智者"更是 請对我说道:"这两个恶霸,在 更鱼肉乡里已有多时了,今次 亏了壮士,我想一时三刻他们 不敢再造次了。"

我客气地向众人打了个四方 接着再去看看那名被欺侮的 女"姑娘……"我收起星龙剑, 轻地叫着:"姑娘……你没事

女子缓缓地摇着头,随后对 我行了一个万福:"多谢壮士相

"姑娘……"我见状连忙将她 起:"姑娘,行侠仗义本是我仁 之辈所应该做的

, 你这是折煞我

在经过了一番 交谈过后,我这 知道原來她正是 名鼎鼎的魏国丞 一一可乌懿的门 弟子一卷儿,因 师尊今天回来陈 小憩,特来拜

当今世上有一十八位高手相 传是天界上的十八罗汉转世,而且 个个身手不凡,或功能人,其中,较 为有 名的写则 各的军师一语 葛 识明,魏密的军师一语 葛 就近一百分野,就愿 当结义的关立长与张飞远有单骑 教主、一身是胆的赵子龙,与卧龙 我上、一身是胆的赵子龙,与卧龙 我上、一身是胆的赵子龙,与卧龙 就成在赤腰立之战大战曹操的美丽 郎——周公瑾… 等等,据说他们都 在 企会地瞪后着,只有有缘人才 都 全部,18份他们的真传。

为了目睹。下这位当今魏国 丞相的风采, 完是我便能看著儿来。 对 「位於衛領城域の可引相所。 之中。一緒进相府,我便被其態上 所領所繼之以及主位上的两头石 特、我想各位各有机像,也一定要





来跳跳。

夔川.λ内兴了一杯基水绘 我, 并更我在大厅之上缝候, 我接 三 过茶杯, 目光却一直看着四周宫 丽堂皇的装饰, 直到弊儿带着 -位老老出现……

"想必你就是今天在市事上 救了弊儿的人吧。"那老老道:"咧 * ……若我没看错的话,你是益州 人十,腰间柱着星龙剑,身穿 流云 服、唔……重件以及各方面都是 中上程度,看你的性格……职业 我想一定是个流土投错吧。"

> 在双方都还没介绍之下,那 老者竟将我的来历说的是一言不 差,而且这些我也没说给秦儿听 讨,当下我真的基佩服的五体投 地, 马上双手抱拳, 向老者深深地 一拜:"想必前业便是司马相国 吧,小辈这厢有礼了。"

司马懿对着我上上下下又仔 细地打量了一番后说道:"很感谢 你今天在市集上面教了蓉儿,你 想要什么奖常尽管开口吧。"

我抱着拳对着司马懿说道:

然是个不人流的。

十游传, 无法别叫: 沙场的武将机计 还不至于会为自 样 一占占小事而!

相图激功, 请机园 可遏会。"

" p4 p4 p4 p ……"司马修了出 "传宫说游侠不喜

名利禄,原本我还半信半疑、 见到,总算是让我大开眼界啊 司马懿 拂了拂须胡、接着道。" of, 你说说看你有什么闲新! 以帮的上的。只要你说的出土。

葵儿.见我一直没有反应. # 悄悄地跑道司马懿的身旁对着 马懿说,"师此、徒儿民求师商! 师尊的绝技传授给这位壮士

"你要我把'三花聚面'传网》 他?"司马懿微感讶异地说。

"三花聚劢"相传是司马领的 绝技之一、能将天地万物的特 汇聚於施术者全身, 使施术 84 身活力充沛。还可将施术者本《 的 内力补充至最满……是许多/ 梦寐以求的绝技之一。

司马懿听完数儿的话后又把 我全身上下於打量了一遍。"哪 并不是我不格,二次整顶,任用单 这位流上,而县现在并不是任用 给他的时候...如果现在要我领别 地教你'三花聚顶',只怕,,不出

相图言重了。我們們他的丹田就会因为承受不住 **被而死。"**

> 黎儿一听司马懿拒绝。心急 后1."为什么?师真?"

司马懿道,"截川, 你要知道, 非影师'汶门功夫,主要的作 于华于地方物之气, 全教地 丹田,转过小周天后,化成自 **的** 力以供运用。但是在吸纳 (的时间, 丹田因为首先要去 500 幼进来的万物生气。所以 **被巫到和当天的压力**, 以日

运转小周天的时候,便已经数

的确,有些时候,有些东西或

成功不是我们目前的状况所能

能用的,有时候牵连到个人的

业、或是属性、等级,亦或是经

6值的关系, 在某些特定的条件

** 法成之前,纵使你有机会接

·到这些东西,但还是无福消受

■ 例如向高人们学习绝技,就得

量到一些特定的水准才能够成功

四田而死了……"

...... 这只对于有心,根据师 人不能不知道的常识。

娄川听了司马懿的解说后,似 有愧疚地望着我、好像是在指责自 已不该害我到这里白走一道。我 在不愿让费儿感到愧疚的情况下 对着司马懿笑了几声:"哈哈..相 国,今天我之所以会跟着葬儿姑娘 回来,乃是因为想亲眼目睹一下相 围您搬视天下的风采,绝对并非是 为了觊觎您老的绝技。如今,我得 以而见相国 面,已经基万套了。

跨黎宝在是不敢再 ●求什么……"说 完,我把搁在一旁三 **产私事还待处理** 勿蒙相国不怪,晚 鉴这就告辞。"

向司马懿辞行 后, 我转身便走出 了相国府, 在走到 半途中的吊桥时,

紫儿在后面叫住了我,等我听到回 头肘, 她已经跑到我的面前了, 我 在她的脸上看出似乎有着泪水爬 讨的痕迹,不过,那一定是在我离 开相图府之后的事。

蓉儿有点腼腆地递给了我一 封书信, 这封书信显然是出自司马 懿的 毛笔, 内容是这样说的:

"白古英雄怡英雄,名禄功利 抛苍穹,成败不足配龙凤,风云紫 起液海涌。"

看完书信,我又看了一下类 川, 越然发现她的脚边音然早已 **经准备好了行畫**, 她有占姜翠油 说,"师整设、叫我汶、路上栗跟 着你,好好地观察你的根基,等到 你的根基战熟以后, 再回来找他 格三花聚顶的功夫传授给你 ……。"奏儿说到后来,声音已几 不可闻, 不过既是司马相国的意 银,我也不好不给他简子;正所谓

"春瞬花开满连天,徐徐和风 港江島,相逢流水山中安,独上省 楼欲称仙。"

我和费儿龄在这种机缘下。 二 一同踏上了往后冒险的旅程,由 于此次的目的是来濮阳寻找我的 结拜义兄, 所以我们就从陈留开 始往 北上,在陈留距离濮阳并不 是很远的情况下,我们过没多久 缺少到了潍阳城,

来到糟阳城外, 远远的就看到 城内狼烟四起、我这时心里就想 大事不妙, 连忙带着参儿往濮阳 城里而奔去……,岂知、 进城门

. 便看见城内四外的断短弱壁: 外都使人看了十分的躺日目惊 后来,坐在旁边的一位受伤式长 我解释, 濮阳城在不久前遗行 敌国的侵略攻击,在全城的将 | 1 百姓顺抗之下,虽然敌军现上 走了,但县濮阳城已遭到了881 紀也在鄱阳内当武将的结計」 "冷无痕"。于是,我赶快又问: 为了北上去敌国的城池…一北 下另外一位兵士冷无稼的下水, 果,他告诉我,冷无缩因为从行 收,现在已经被新国给俘虏关有# 们的大牢里面了。

霹雳, 在间滑了敌国大牢的位置 后,我跟秦儿便又急急忙忙地口。 北海城去了。

在三国群雄削据的时代当 域独与域池之间的对战县然允许 的事,有的时候基因与国之旧作与 略战、有的时候是只有城池沙。 之间的较量,而有的时候,也有1 似像黄巾, 山贼等军侵略城池(1)

> 件, 在转秒时间 的情况シ下。ルギ 国必须要除作 翰和黄金, 而门 国内的经济生产 也令受到影响 / 战争中战败的 将、官员甚至计 被敌国俘虏,押 大牢, 新时华儿们



另外,在被盗贼攻占的情况之 加里不幸城内的守备军战败, 个歧不但会被盗贼们给占领,就 **属住在城内的老百姓们都将会** ##安宁,除非有人能够打退这些 ■ Mit , 不然的话, 我奉劝你最好是 ● 郵 他 製 在 家 里 不 要 出 门 比 较 好 。 损失。听完这番话,当下我 空" 然,如果你钱够多的话 也无所

· 域,我和蓉儿循着山道,往潍阳 上方的冀州方向走去,一路上一 .从林野兽是免不了的多啦,但 令我们象深刻的,就是我们在 我听到这个消息后,顿城临一里遇到的一个怪怪的家伙

> "喂!你们走远一点啦!我的 物都被你们吓跑了。"开门的 , 身穿惠袍, 看起来像是 · 个蛊

"诸何你是……?"我双手抱 Add a to the foll 消毒。

"我是怀叔叔阿志,是·个蛊 ■. 我现在正在研究 种特深的器 口前要盒次些狐狸、老鼠、兔子 * 实验, 你们最好是离我远 点,

不 伤 湘

超阿志

这时

汁之后,却化成了一摊烂泥;怪叔 权阿志道:"唉一可能还没研究成 ther. " 在这个时代里,什么人都有, 到处充满了各式各样形形色色的 法 人物,有的人可以跟你做朋友,有 的人只要与他们稍稍我谈即可。 因为他们通常都没什么营养;不过 我在这里泰劝那些初出茅庐的小 伙子们,不论对方是个什么样的家

路,但是人生好管闲事的游侠性格

却让我对他充满了兴趣,于是我又

问他:"那,请问一下,你现在有

怪叔叔阿志看着蓉儿、接着再

对着我和蓉儿有点邪淫地笑了 ·

F.说道:"少年! 我偷偷告诉你,

你有福气了,我最近发明了一种

神奇的药汁,可以将蚯蚓变成像球

據一样硬聯, 噴噴噴噴,绝对证你

幸福唱。"怪叔叔阿志一边说一边

从自己门袋里拿出了一条恶心的

蚯蚓,并当场拿出药汁亲自示范给

我看,不过,我看到蚯蚓在碰到荷 三

没有发明了什么温术?"

能更加地广 的"冷无痕"。

伙, 以礼相待绝对会使你的交游

到了北 海城,我们自 **新城内的行** 海岭 政厅,很快地 說找到了被 关在大牢内

的自由。





说到这里,各位或许会想,何 不采用劫狱的方式呢?哈哈,很可 惜的,如果你想玩玩

三 劫狱的这 裕、那你 得要真这难难能是 够打官员,否别顾虎不成 怎反类子。注自己 被奉连进去吧。

> 冷无痕看到我 前来教他,他急忙地 对着我大叫:"贤弟 ……贤弟…… 作大

哥的对不起你,你快,点回去,不要为了我而害到你……,我在这里很安全,顶多被关个一年半载,你放心……他们拿我 没 撤的……"

我看着身处可笼内的冷无痕, 心中很是無效,奔。知道婴教出囚 犯并不容易,於是示意要我暂目问 去,等想到办法再过来教人,事实 上,当今少让,也唯有这条路好」。 毕竟要打贏身经百战的高等自心 是绝非《言两语所能够做到的》则 何况现在只有我和数儿。

我对着冷无痕叫道:"大部。" 且暂时在这里养息,我过些日子和 过来看你。"

"嗯……好兄弟……"

既然大哥在此地安然无恙。」 心里的一块大石也总算落地了。」 出北海城的官厅、一家武器店, 打 板突然走过来拉住我的手。 , 报说道:"呜呜呜……这位奏雄。我必 北海城武器店的老板,我的女!!!



些日子被山里的强盗给抓走了,们们向我要求大笔的赎金,您知,们 们向我要求大笔的赎金,您知,们 像我们这种穷酸人家,哪里在训 钱能够去付那个赎金呢。 麻然 位英雄嘚帮忙教教我的女儿,与 半 来生为您作牛作马、站草的环事

蓉儿见他可怜,便道:"这位! 权,你先别伤心,您的女儿是被哪里的盗贼给抓去的,你告诉我... 们来替您想个法子好吗?" 此戏人生

"谢谢!谢谢!我女儿是被位 商力山里的盗贼给抓去的,希 这位英雄、女英雄千万帮忙,事 >后老朽定当面礼回报。"

看到这武器店的老板这么可 为了帮助这位可怜的武器几 板,我和蓉儿只好往北海城南 加以牡龙,有消景:

"天涯海角不归路,路破铁鞋

我和蓉儿 则刚走出北 或城门门,就 前上遇到了 名上贼.... 答 贼 甲:

,肯定黑了不少的钱,我们这次 走他的女儿,这下子我们可发

盗贼乙:"哼!不过啊,要是他 不来什赎金的话,他女儿饿死 ,那可就别怪是我们害死他女 的啊!哼哼哼。"

我和蓉儿 听完这段谈话, 上刻不容缓地直奔南方山头, 开比海城约莫一里处,果然看 一伙盗贼抓着一个小女孩,在 里等聋武器店老板来付赎金, 了数出小女孩,我立即施展起 "쮒"的能力……。

"红眼"乃是人物特殊能力 一种。主要的作用在于增加使

用者的爆发力、其他撞動、火棒、炸 伤、贯力、寒气、杏门、通水、甲水、 吸生、整水、砂块、温泉、灌系、炸 吃、强点、强命、麻痹等、主影、会觉、 冲力。早忍、木鱼等等、各有各的 小地点,在各大城市的能力转换管 那里。固定开班接便。则请名等所将 等。将途把你兼到全分加工。要学习的 的人只要欢运作力转换管。想要

学习的项目

当真铝的能力,施展开来,那 当真要杀到了限才印止,我当 市种人贼营,被出显龙剑,与贼子 们交战,若儿等级虽不及我,但还 是惹起狂风袖,过来助我,雪之 力,约莫杀了,顿饭的时间,盗脑, 们死的死,伤的伤,其他吸光的也 大多都柱彩了,不 会儿,就通通 作鸟兽敢,只留下我很瘆儿以及 那个假霜的小女孩……。

"哎呀!你受伤了……" 終儿 见到我身上被划了几道伤口后惊道:"你快过来我替你疗伤。" 只看 卷儿纤手一挥,嘴上念念有词,顿 呼所有的疼痛都消失了, 特鲁儿

意完"行伊"的心法之后,我全身的 伤势已经好了一大半了,我高兴 地向善儿说道:"零儿。谢谢你为我 行伤。"零儿见我伤势痊愈只笑不 答,我不明白那是什么意思,毕竟 女人的心甲在想什么那不是像我 这种相人能懂的。

后来,我们带着小女孩回到北 海城的武器店内,找寻那位可怜的 武器店老板....

"啊!女儿啊……我的女儿啊 ……太好了 ……多谢这位英雄,多 谢这位英雄啊…… 太好了。"看着 老板再极而应的样子我跟蓉 儿不 禁相视而笑。

在这世界 中, 总是有许 多的地方发生 着许多令人麻烦头疼的事情。4 你有这个热血的心肠愿意儿力 他人,但是在出手帮忙之前。由 这甲仍是要提醒 下各位、月重 量力而为。如果一个人投办台 成,不要到时候满口 地答应人》 可是我头来却老是嫉俺,那,平 写的解

我和專儿方「數也分之制 於无聽、便在北海城的寒铵(1 果、这时、北海城内突然来下的 自以为是天下第一的人。 字叫做"无敌天下",还有一句。 的结耳等见即做"野輔树丸"、" 是在野的落魄武将和不学人。 诡异型上所搭在"起的一人 两人虽然不够没什么大约, 的事,但老是在附近的酒店头。 向人就故,着要来明了附近来中, 徐宏、

就在我和蓉儿在客栈中!! 时,遇上了他们两个。



游戏人生



了: 簡在两个人 物的国籍原是两个人 物的国籍原或情形 处在敌境的斗陆或情形 生可能就会压革的 等深入敌境,跟大中的的 发达高人是好好好,则 还是好好好,到 国内游走就数是生

"喂!那边的那个流上,看你 的趴里趴里的好像很拽,怎么 ?有没有胆子来较量较量一下 。"系称长下说道。

野鶴闲云道:"哎哟,我看那 小子一幅笨样,就知道他武功 定不怎麽样,他如果真是有胆 , 现在就不会这样……哈哈。" "话还理的)

黎儿看我神情自若地喝下第 範循。心里不禁紧张了起来,因 对方的实力远远的高出我们许 ,更何况是一个擅于战斗的武 ,和一个擅于施法的巫士,这两 搭档"组合起来,当真可以到 維行作体。

有时候,我们会在某些时候 些地点,遇上许多不标对意的 人,但想要在城内发生战斗却 不是这么容易的一件聊 不是这么容易的一件聊 间 或同盟国的人为就不能够在 一个,不能好了和气嘛!"不过, 是到了野外,那可就另当别论 は在无放天下想要再度挑衅的时候,野鶴闲云突然地拉住了。 他。于一小十么……?""你、你 同 君語女的。……的胸前!"无恐不可 有点不耐的对着野鴨闲云说道, 看这个……真是!"野鶴闲云进道, 是说……那女的是冯当蟹那老鬼 起说……那女的是冯当蟹那老鬼 的……"无放天下听到"司马螺"一

"真……真是司马懿的……" 无敌天下不自觉地咽了口唾沫。

響儿这时目光直直盯着他们, 对着我说道:"流士大哥,我们不是 缺两个人来担保冷无痕冷大哥吗? 你看……他们俩个如何?"

云的根示,往蓉儿的 方向看去。

我不知道蓉儿为何会一下子 大转变地使这两人这么怕他,不过 她提到冷无痕的事,这的确是目前 我所挂心的,因此我便回头看了

为什么不可一世的无敌天下 和野鶴闲云竟然会如此甘心地听 令于蓉儿这样的一个柔弱女子 呢? 他们会是在您什么阴谋吗?

Ξ

围

康

法

利用无敌天下和野鹤闲。6 的可以救出身陷囹圄的冷无加 到底在这:园世界里面,人物们 底可以练到何种境界呢?

天下一十八位的高手究為 有哪些人呢?刘备的五虎将心。 会出现吗?诸葛亮的绝技会》 什么样子的东西呢?

蓉儿究竟是什么来历? 帧 ii 么会情归何处呢?

看倌到时候线上慢慢观赏用

在一个大时代中,总是有着许许多多、可歌可拉、刺激冒险的精深故事、每一个人所接触到的人。事、物不同,他自用。 发生的 事情也不会相同。在则三的世界中,每一个人都可以上编造一个自己想要的历史故事。"国时代的故事从此就不可,只是发生在桃园;结义。卧龙先生诸葛儿明,代秦雄曹操等、秦雄秦杰的身上,他也可以发生的"我正有歌布在世界各地证好友的生活里"或许你已经努历了许许多多种丽的更诗,但更在无限可能的"国世界里",你所能够编写的,恐怕这超乎你们他

想想看,置身于《国时代的你,究竟是太平治世的贤能队子,还是争斗乱世的一代枭雄,这一部份的《国历史,就留代 您的诉讼……



游戏人生





(·)

阳春,界桥郊外一荒山。

黄盆、黄甲,黄鲫马、掌中一 条金枪——面对这员年轻小将, 赵扎七蒙心中一翻。并非因为对 方有二千兵卒,而自己只有云白 固遭兵,也不是因为对方上将也 同自己,样年轻。一样打扮,而是 因为那张脸——每当赵扎闭上 敏——张妃媚而人的脸 便会从翰 中痛驰出来,那是一张令他瘫束 梦牵的脸——而现在放将却像极

"不,不可能是她,"赵礼对 自己说,"她骑的是红马,使的是 绣刀。"战场上哪客人多想,赵礼 定了定神,一按掌中枪,大喝 声,"来将通名。"对方突然出现了 一个诡异的笑容,说了声,"枪上 领取。"抵枪便刺,但枪势不急,则 間儿戏,且话音悦耳,毫无杀气 赵礼举枪相迎,心中却不禁诧" 两马相交,四下甲助威声,喊行, 立起。四五合后, 赵礼暗自称前 来将枪法似乎与他同出一输、叫 人对招不像厮杀, 倒似师兄弟!! 哪招,你来我往,互熟检路,知题 变化。但来将明显不如赵礼枪引 娴熟,且所学不全。再过七八个 赵礼趁两马错锁之际,兜头一帕 来将举枪一档,说时迟,那时快 赵礼一转枪头,一抢枪杆,枪钻 来将挑去。来将欲躲已迟。但意则 动作快,人未受伤。掌中枪,从 盔都被打出数丈开外。霎时间以 格一头云发泻落而下,按洒两时 笑吟吟地抬头一看赵礼, 赵礼1 然怔住了,"是她,真的是她。"4 山不禁一阵狂喜, 但唯中却 …

游戏人生

與本出來。要如道路紅北華 界新報刊令東北龍山巡逻, 有所念、为曾規則再遇性人 如何不壽。少女規範的反应, 也是最初万分,策马宗列他 施,側要开一次禁一声效 从少女军中飞出一支貌牙箭, 超紅、起乳在狂喜中还来病 春七反应。少女芳心大惊、不 家的一纵鸟。挡在了赵礼身

B. 只那手紧紧。 快见躺里雕。 我们说,我看然马。 我们下不测的 一个孩。当旁

、只听得身后

喊杀声骤起……

(=)

山坳里, 微风经缘, 虽地处 北方, 但山里依然山花均漫。一 质繁少悠 闲地吃碧草, 旁边鳞藓 · 校金枪。 赵礼坐在花丛中那片 最柔软的草地上, 轻强着夕东, 眼 呼唤着一个名字:"小燕子……小 燕子……" 脑海中又显出了五年

五年前,赵礼刚刚艺成下 一、自一路过这席是山村、遇到 一、人员工工程现实一位红衣少 女、少女已多处受伤。赵礼见状, 给马提校上前,将那少女就出。当 时那女子的伤极重,加之身边珍 龙野花之营。兹这样,赵礼陪看着 养伤,种就是一年。年田、两 人演理思,操和自、该成是……赵



L将-身枪法大部传于少女, 两人 形影相伴,其是快活。可是美好的 日子总是短暂,一日赵若与心无在 纤往北平的路 - ▽遇到巷市室 西 人被黄巾军冲散。这时赵礼才发 現自己已无法察开心 か、熱小心戸 全系在少女的身上。可他只知道 少女名叫公孙燕,至于她的家世, 师承,她总也不提。茫茫人海中, 叔礼到外打听公孙燕的下燕 -- 40

就是一年。 但公孙燕如 石沉大海, 五 无 治 自 . = -年后, 迫 干生计,赵 礼松到了常 绍的帐下。 三年来, 赵

礼只做到一

名牙将,但 他不在乎,只是想方设法去寻找公 孙燕。没想到,几年后竟在这初逢 的地点再次相调了。

"小燕子、"赵礼心中一阵阵 发癌。"你怎么这么傻……这此年 你都到哪里去了? 要不是这次主 公与公孙瓒作战,我们……公孙瓒 ……公孙燕……公孙……公孙 ……"想到这里, 赵礼突然脑由。 个激灵。"公孙瓒!"赵礼脱口而 出。这时才发现本已昏迷的公孙 燕已经醒了,正无力地望着他。只 见她微微地点了点头, 无力地说 道:"你猜对了,公孙弗是我能 · · · ""那……那你为什么还要都

你我生粉门后,我舒遇到备金。 队。回去后,我叫爹爹派人四日 你, 听错 首没有你的消息, 也不来找我,大哥,你好观心啊! 数礼听了心中 陈终缩,许是 "对不起,对不起…… 網络 人...

好。现在好了我们又在一起。

Zd. We til.

陪在你身边,只可惜,太晚了… "不会的,"赵礼连忙说:"你要! 住, 你伤在向过, 不是为 ……你会好的……"公孙燕微高。 了摇头, 无力地说道:"大哥不 散散人了,这支箭是严将军们 射的,他的箭1有盡、无料 ……这你也应该看得用来……」 礼听到这里, 经经邮把她加入(1 里, 顺声道: "别说啦, 都县人。 好……是大哥客了你……""~~ 1 哥,能死在你的怀中,我很儿 ……这次来到界桥,我求参考介 我来这儿,本想重临故地以少) 哥,没想到又见到了大哥,我。小 意足了……大哥,你知道吗?小师

我……你太傻了……""这是儿 圣已经不用刀了。每次穿上和大 甘恼愿的……大哥, 你知道! 帮 样的盔甲,跨上黄马,施展大 ……小燕子好想你……自从那一新的枪法,就好像大哥在身边。 样……"叔刘听得心都快碎了。 "知说了,别说了……大舒就是寻 扁天下名医、也要替你把毒解掉 ……"公孙燕又笑了笑,道:"太晚 了,"这时関气已渐渐笼上了公孙 赛的脸,"大哥, 可否再听小燕子 io ·句话》""你尽管说。"赵礼己 \$睡哦。"大哥是胸怀大志的人。 验绍优型赛斯、好大赛功,不会成 大器,望大哥能早投明主,像天上 的另一級自由輔舞, 小燕子永远 身……"斯斯地,公孙燕的身子软 71束, 赵礼紧紧抱住她, 浑身不 自地颤抖,嘴唇紧闭,牙齿将嘴唇 咬出了血。·粒晶莹的泪珠从那 序裂的限斯里缓缓滑落, 滴在了 公孙被的脸上, 商在了赵礼的心

> 风更大了,满山的山花都低 下了斗 人間略然了, 默默地走下 1) 上 夜色新游等置了这 对生

> > 并干切到曹景, 并 色尼野大条 曹横河德 行政性如何, 蒋州 "在泰位命。 少前因验证净, 影響 ,事文的一件如此班的 清给州东右凹进。

亚相隔的有情人。 赵 · 动不动。

"大哥、原你象天下的云一 80 (111 S8 58

()

赵礼惠开战场之后,双方混 战起来, 五百巡逻兵全体阵亡, 而 公孙瓒的 三千十兵在撤退时遭遇 ☆日太军 全军署办。再也没人根 起在这带上甲发生讨这样一场战

从此,公孙瓒再也没有见到 自己的专儿公孙燕。

立日军中也失踪了 员牙 ■ 格, 恐有多少人记得他叫赵礼。

数天后,公孙瓒身边多了。 吊年轻小将,枪法如神,勇不可挡。> 孙氏斯设。

数年后,在这战火纷飞的乱 业中出现了一员孤独的小将,自

怨, 臼甲, 白龙驹,

-条限白烂银枪, 在百万至中如同 -片白云,来去自由, 骁勇无比。时常喜 欢面对蓝天,对着 天上 飞翔的燕子喷 喃低语。

别人向他姓名时。 他说他叫赵云。





游戏人生

《三国志曹操传》

畅谈

三国一直是前戏界里一个常盛不衰的好题材,有关三国的游戏更是常不胜举。从光荣公司 1969 年推出任三国志门以来,三□游戏已经有近 12 年历 更了,比较 Doom too 和 C&C too 美游戏的历史还要"然久"得多。 比中光宋公司推出的(《国志美杰)系列就是一套《运的 RPG 游戏特点、目前凝新的作品是 1998 年推出的(三国志曹操传)(以下简称《詹姆传》)。

记得当初是在1996年前后 次玩到以刘备为主角的《三 志姜杰传)(以下简称 (英杰 1)), 那时在玩够了 SLG 类的: 16. 进入(基杰传)的世界戴 时上一个 Windows 3.X 的用户第 上次使用 Windows 95 一样,一切 6份得那么新鲜。没想到这个连5 * 鄉不到的小游戏竟然释放出这 *大的游戏魅力、使得《吞食天 b) 等三国 RPG 一下子黯然失 随后推出的(三国志孔明传) (以下简称(孔明传)),在继承了 (英杰传)的各种优点后又在美工 和游戏玩法等方面上做了重大改 胜,以下子将"Windows 95"升级 到了"Windows 98",成为一款非 常出色的战棋 RPG。(英杰传)和 (孔明传)都在当时的游戏排行榜 上赫赫有名, 光荣取得了巨大的

《曹操传》的推出基本上是

w Th

(孔明传)的一个翻版, 游戏改动 的地方没有(奏杰传)到(孔明传) 部样多, 主要的改动在故事剧情 和游戏期别上。我在这里主要想 从各个方面对(實難传)的优缺点 发表一下个人看法, 并和(奏杰,是 岭)和明传)撒个比较。

戏人生

发展。比如曹操在灭掠袁绍后曹 植会提议在秘域建造铜蛋台, 曹操 如果要走奸雄路的话应选择同意 建浩, 否则的话曹操会以带民伤财 为中拒绝建造铜雀台 汶时"基雄" 指数右所上升。 - 40 事 10 加里标 家在做这些选择时能和《三国油 义》原著一致,则曹操会一盲向"奸 雄"的方向发展。这两种不同的结 局会在曹操渭水大败韩遂马拓联 军后出现,如果是英雄路的话会结 向"死兆星的光芒"一章。否则的话 会转向"讲军汉中"一章。这样一 来《曹操传》)分有两至不而有的剧 槽了,不讨议种不重复仅仅限于场 事情节而已,两条路线所要打的关 卡基本上都一样 贝果女出场的武 将及布阵上略有不同。(当然也有 例外, 英雄路有自己的特定关卡如 鱼腹浦之战"、"五丈原之战"、奸 雄路有"逍遥津之战","成都之战"

等)。像这种多线式设计字际上在

(基本传)及《孔明传》图前出现过。

(孔明传)几平绝大多数战役都有

两种不同的打法。 相比之下,《曹操 传》的这种设计要 比(孔明传)好,可 这也是最受玩家 争议的地方:究竟 该不该在三国游 戏里加进像诸葛 亮被"魔干"附体 **之类的神话式刚**

情。相比之下、《孔

明传》的虚构剧情则显得比较右4 平,在虚构外权害约政器, 诸意能 保卫白帝城的同时,又加入了司马 修注這聯供審等中定 尤其是后证 0亿糖降蜀的情节处理得好。(|| 提供)削层温度物的东西大名

和(英杰传)及(孔明传)4 同的县。不论玩家选择"纤维路"。 是"革雄路",曹操到最后都能够 统天下,不会出现像刘备诸葛亮在 白帝城和五寸原的海域。同时新 戏也为衡操手下战死的武路根侧 活命的机会。玩家可以改写历史。 让典书、郭惠、夏侯湖、庞德活到品 后,其中郭嘉如果活下来的话环? 在赤壁之战中帮助曹操识破东吴 的苦肉计。方法很简单,当典丰品 张绣的叛军刚政及蜕真在战场上 缩倒奋奋一息的时候洗择"全省" **約**曲丰"和"接护郭嘉衡语"并取图 **储行了,当然**这样会加大游戏的用 度。而更能涨及疫海口要不让他 们和黄忠及周仓单挑就行了。尔



玩家就重史实的话, 四络会先 空物。曲书-凤凰羽衣(没有双 四?): 郭嘉-浙甲天书(?): 夏侯 ■- IT 故 k由(这不是曹操的坐验 · 9)· 唐鄉- 治星棉(王双的武器 - ク財献給廃御了?)



总的来说、《曹操传》的剧情 · 悬设计得比较成功的, 反映曹 设等都做了比较详细的叙述,但 n 思能够降低一下虚构剧情尤其

(曹操传) 的运行环境为 Windows 9X。和(孔明传)相比, (曹操传)不再限定于只能运行于 256 色梯式下,在更高的增强色或 直彩色棒式下也可以直接运行。 **游戏大部分画面沿用了《孔明传》** 的漂亮画面,这些256色的位图表 出来的逼真效果一点也不显得

思神话剧情的比例就更好了。

逊色, 可见光荣在于上方面的7 平很高 (而且据说是光要中国分 公司的人做的)。人物形象也大多 沿用了《英杰传》及《孔明传》的形 象,有些甚至就是《孔明传》的原 样照搬。游戏还专门为主角曹操 设计了青年及中年时的两副面孔 及喜、怒、惊一种不同的表情。比

> 较准确地刻画了 曹操的供格特 征, 不像原作中 的曹操总给人 · 种杀气隐胜的相 暴感觉。而司马 懿的面容则是在 三 二个游戏甲改了 传》里的司马懿 已经画得很不 链、《曹操传》大 法

概是因为原来的司马懿形象显得 太过于好诈, 又专门为司马懿绘 制了一副老实巴交的脸。诸葛亮 被雇王附体后会变得非常邪恶、 而他没被附体时却显得两眼无 神,不像在《孔明传》里当主角时 那么精神。另外,有几个人物的脸 递和前作有冲突。例如袁熙就是 《英杰传》里的耿武,夏候杰就是 (孔明传)里的夏侯霸,而貂蝉竟 然和前作里的女官吏一个样,看 着很不舒服,看来,光荣也在偷工

议事厅和帅帐按照比例放

游料。

, 进行了量新绘制, 人也变大了。 而且外形基本没有重复。但由于 人大了, 曹操身边最多只能站上 个属下,大多数情况只有六个。三 个文官基本上是 荀彧、郑嘉或司 马懿, 贾诩或程序各占一席, 武将 方面只有夏侯惇始终占据着首 席,许诸偶尔占个第二席(汶家伙 哪有他说话的份? 他只配和典书 一起站在曹操身后做个保镖)。其 他的武将除了张辽、张郃外就根 本没有说话的机会了。更多的时 候武将席上站的是曹不、关羽和 紹蝉! 这哪像是曹营? 在《孔明传》 申诸葛亮在战前会把武将们都聚 集在议事厅里发表意见, 连张霍 这样的剧将都能开口。相比起来 (曹操传)在这一点上就不如(孔 明传》了,这也不符合曹操的一贯 作风。 館得一提的是在战场上, 早 右 在(英杰传)里刘备,曹操,吕布等 人就有和一般人不同的图标,在 (曹操传) 里特殊图标就更多了。

候惇、张江、司马懿六人,尤其以曹操画得很帅;坐骑爪黄飞电小 全身戏装,威风凛凛的曹操于所 倚天剑,指挥下军万马杀人敌防 这是一种什么感觉?

〈曹操传》在表现人物 | 和 (孔明传)类似,武将的所有能/ 值随着战斗的磨练都会有提升 而且如果某位武将的等级比我们 其他武将的平均水平低很多6 话, 他在战斗中则会得到较多的 经验值做为补偿。不过从理论」 讲这样每员武将都可以把能力划 到最大值 400 或 255, 没法体现出 武将与武将之间的美距。像空力 培养出来的更经潮根太看不出他 比曹不厉害多少,如果能像《英士 传》那样加上武力、智力、统御力 等几个固定值限制一下就好」 在道具方面、(曹操传) 取消 (以 击性道具如"猛火书"等、只剩 恢复和治疗的物品。武器装备则

游戏人生

上多么霸道》,另外还有"朱雀、 龙、玄武、白虎四处召唤圣德的 还更为玩家添加了无数乐趣。 据成这四种技术在(三国志·7)里 有保留,只不过熟了个名而已) 技术要本则出于什么多地介或 表帝也加上了"经验"和"等级" 为参数,其实这根本没有必要,而 动态。是《多一种一位》

制弱了游戏的可玩性,不能不说有 点遗憾。于是,(曹操传)的主要笔 黑格堡中在战场上。

(曹操传) 在兵种设定上并 没有很大的改变。攻击性兵种仍 然保留了步兵、骑兵、弓兵、弓骑 兵、山贼、武道家和发石车等几个 主要兵种,取消了战车,加入了一 种骑马用剑会使计策的综合性兵 种-君主。计集类的兵种做了比较 细的划分,由过去单一的"军师"改 为以攻击性计策为主的"军师""骑 马军师",以辅助性计策为主的"妖 术士"和以恢复性计策为主的"他 术士"四种。计策的种类和数量更 是多得不得了,在三个游戏里是最 多最全的一个:火攻、水攻、风攻、风 石攻、毒烟、混乱、能力下降、八阵 图、四神等等,为玩家增添了无数 乐趣,可以在战场上杀个痛快。这 核 县(曹操传)的一大成功。其他的 特殊兵种也与(孔明传)基本相同,







不会使,而袁绍这种二百五倒能使 三 出不少计策 这种设定很不合理。 再有就是敌军士兵的等级是依靠 战争的年代来提升的,游戏进行得 越长,敌兵的等级越高。这样一来 蓄息丰下的精兵不论多么厉害,也 人配当短兵、轻骑兵这种低级兵 种,只因为他们出现在第一关。而 到了游戏后期,不论敌人是小兵还 是敌将,全是清一色的近卫兵,亲 卫队、连等兵等,根本看不出区别。 我认为应该以武将的能力来决定 其部队的等级和计策,这样才能更 好地体现武将和武将间的差距,不 要盲目地追求"升级"这些 RPG 的俗套。再有就是应该让我军加 人更多的特殊兵种,如"猛虎兵" "海盗"等。不能让这些别有优势 的兵种只让敌人享有,而我军的一 干猛将全是清一色的骑兵队,单调 得要命。另外,《曹操传》中将徐晃 设计成弓箭手,曹丕为弓骑兵,庞

因为其以种是输兵,就 师计管也

《曹操传》中仍然保留了 国游戏必不可少的单挑作战。在 (孔明传)里单挑是用 AVI 动网+ 表现的,可实际上这些动画基本 | 干篇一律,动作上没什么差别,而 且占用大量的磁盘空间。效果并不 好。《曹操传》改用了类似《英十 传》的单挑方式,将战场上武将们 图标放大两倍作为单铢的商血 不过这样一来有个明显的缺点。 将单挑时的动作完全受其兵种们 影响,如果武将的兵种不是骑兵的 话, 脚面看起来非常滑稽。比如介 渭水之战许诸裸衣斗马紹那一场. 我们会在屏幕上看到许诸徒步带 着单刀和坐在战车里的马超打引 不可开交。黄忠和夏侯湖的鱼排 是两人各自放马同时射箭,那样| 活像普希金和丹特士的决斗。而 貂蝉和祝融夫人的单挑竟然是叫 人对着跳舞,我看得都快吐了。! 实从客观角度来说,这样设计单排 不是不可以,但多少应该把单株的 格设计出个像样的样子来,哪 像(英杰传)一样设计一个单统 用的流型都比直接弯用伴瞒兵 即称好看。对于特殊的武将也 该再做一下细酸的处理,比如 無毛,许诸骑上马,让徐咒牧起 就会出战斧。这样设计单统就 被应功了,像夏侯惇、吕布和刘

关羽,张飞等人在单挑时就很

看。应该把所有的单挑人物都

计成这个样子。再有就是武将

藥, 但是有机会出场单挑的武

实在是少得可怜, 仅有的几场

就是《三国演义》里描述的那么

个,如张郃斩雷铜,庞德斩陈武

#根本没有上场的机会(也许是

■为他们的兵种不是骑兵),就连

韦、许诸这样杀人如麻的主也

- 样,实在是一种遗憾。(尤其是

事更可怜, 就算他在宛城没有

张绣叛军打死,从此以后也再

有说话和单挑的份,和死了没

而像徐晃、曹仁、李典、乐进等

什麼兩样), 最令人要气的战烈 "许路路" 理的"成都之战", 马烟 加虑德单纯,竟然会被打死! 而且 应德疆得年常轻松,忌得很 回什么事嘛!哪怕设计评诸斩马 超都还始烈迟说答过 商灵是怕口开 河,他要真的这样对赛, 沿地在 望被也不会致得那样惨。这些在 身起后,而是来登的搬取和偷工就 起居后,而是来登的搬取和偷工就

> 料,如果他们能把 当初设计(英杰 传)和(孔明传)的 认真劲拿出来,三 (曹操传) 肯定会 更出色。

由 原心的水平。 \$1 (4) 不是 由 6 (4) 不是 由

三个辞观更是能够比较容易地修改。我在打(曹操传)却是用老牌的 PC-TOOLS 来直接修在游戏的 Dr-大进制代码,武将的各种能力数值、兵种、等级、武器装备和 曹操传》和前作不同的是,前作一般在武将数据单的头一位有一个"归国"的参数,将其改为某,对的一员,哪怕他原来是故书。已死的武裕顽是"百姓","倚女","少

-200-

德为步兵也值得重改 -下。

则没有找到这个参数 (我本来想 把貂蝉、曹丕删掉,换上吕布的, 可惜没有成功)。 伯我勢在基質す 章上看过可以将出场的武将全都 改为曹操,还请高手指点。另外, 武格数据出的最后;位县做什么 用的。也请大侠指教。

三年内灭掉魏国,而自己无动于小 他在后方装死呢?) 这样 ·亲语、 也能使用 · 回拥有特殊图标的 备、关羽、张飞了。希望不久以上 能够看到这样·数改进了缺点() 新作。

总的来说。(:国志基本传) 系列县一登比较成功的作品,这 几年来也算数起了一股不小的 "基本风波"。培养出了一大批的 "基本深",期望着"基本系列"能 有后续作品推出。不过刘备、曹 操、诸葛亮都当讨主角了,下一部 图 作品不会是(:图志孙权传)吧? 如果这样的话一定让玩家大倒冒 口。这回把主角从蜀汉华成曹魏 就够牵强附会的了,(比如长坂坡 那·关,赵云显得太逊了,简育语 曲順著)。如果再把主角換成孙 权、说不定光要又会胡编出什麽 离奇的神话来 (没准能让廿宁打

死许诺, 证 剧瑜有拟成都)。 倒不 如把刘备的故事 遍. 重新做个真 正的(:国志刘 各传》,补充一占 新的剧情,重新 设计--下大结局 (《革木传》的结 局太唐突了,曹 操怎么可能眼睁

最后,我还是想在此说:" 句颐外话。《曹操传》好是好,可是 它毕竟是"Made in Japan"呀。! ... 像这种战棋类游戏,对于 3D 图 4 加速, 多人连网对战等都没有什 要求,难道我们中国人就做不出* 吗? 尤其是像"三国"这样好颗树 **生能让小日本胡编到浩呢? 敲4** 能容忍的就是他们把一些日本作 风俗文化强加在三国里。例如何 《孔明传》和《曹操传》团、赵云符》 手提一杆刀不像刀, 枪不像枪的过 器战斗,那样子特像侵华的日本业 子三八步枪上的刺刀, 看着非常难 受。期待斡我们阻人尽早愈出出 色的三国游戏来,我们自己的国际





游戏人生

三国志石的

首次原则这个游戏 县在我母亲的一台 486 笔记本电脑上。别人的战 斗英姿使我梦会"霸干大 陆", 我便央求任金周末 时把电脑带回家。

"整天健知道玩,早知议样我 就不把电脑盒来了。"这是母亲周 日睁上说的话。此时我正一手握 博头,一手控窗标(外袋)在剿灭叛 室的路上。

岁月如梭,时光如水。我拥有

自己的由脑已有两 年。最近,在百无聊 - 蚴之际,我又重新拿 起了《三国五》。心理 的成熟带来了战术 的成熟,这一次我十 分重视内政和太守 的忠诚摩 (也许是即 会考完政治吧),我的 城镇从未发生讨暴

动, 也没有人有机会 自立为王,名声更是增长神球,以 至于后期刚攻下来的城民忠府为 90。这次游戏中我最佩服的便是 张颌,这个会妖术的家伙先后势 力于曹操、孙策和赏绍, 共被我捉 住8次, 意然一次都没有投降: 我 最看不起的人就是马超, 他基头

他周游列图三图尘, 音然从未被 人录用讨, 直不知他县孤芳白常 还是怀念旧主。 统一后, 我花了三个多小时

二年变为在野的, 到我统一全限

创造宝物。我给一件宝物取么为 "爱"、武力加 15,附加"三术"(和8 用的屠龙刀一样)。 进入游戏, 帅 是我的参谋,伴我左右,由干恤》 **维型阵**,而我只会方圆阵和水图 所以, 她一直教我兵法, 但我 68 的 智力却怎么也学不会, 直到得到。 智力+10的易筋经、我才熟练师事 提了餘型阵。在搜集到了居尼川 和爱后,我就挥兵南下,灭了河间 和张鲁,平定西凉后,除了云南勺

西南歙归我了。

加至87,但武力只有30,没关4

创造了20多个武将,自己的武力 有案成为100。而后我发现加强队 中最后一条专格的斗像酷似形状 恋人。德由、智谋刑、智力 1001 A 简直不敢相信自己的眼睛。我用 剩余值把她的政治加至97 以上

*. 4000 86 40 CC 8 大大田田山 MAR GAA

此时,截奈召开 武大会,我和我的 品经 終 公 恭 一 **当我返回汉由** 要到了早春对苯 船的欢迎,她更是 体构。我拍拍她的 晦.说。"汝只是万 长征的第一步,能 1还有更艰巨的任

1 "她占占头,自告奋勇夫说服 表结盟。我吻了她的额头,说:

卫去早回。"

与刘表结盟后,我把曹操打到 陈留的兵马有 18,较难攻下,我 在许县留下7万人, 着手准备刘 的后事。

一回合便被我生擒。从此,天 诸侯只剩我一人。

我调麻了嘛平城里的所有降 口让我和她一起。并把华佗迁 北平太守。三个月后, 使女慌慌 张帅跑进来,说道:"主公,夫人 **坐了1** " 我连忙放下《九阴真 5) 对十兵说:"快!点烽火,请华 生事! "随着想儿的啼哭声,我 11.子出世了、我为他取名为 飞",希望他能傲立群雄。她身体 例恢复,便在朝上带领群臣该我 . 切着那一双双企盼的眼睛, 着她激动的神情,我点了点 发兵云南,统一全国,大宴群 。在众人散去后, 我挽过她的 ,在空阔的官殿中翩然起舞。她 2手捧着我的脖子,我把她抱了起

游戏人生

1. 11. 水之间才是我们 MINERE.

几束瀑布缓缓流泻下来, 汇成 一条小溪。小溪温柔地抚摸着鱼 儿, 症得它跳了起来, 却又被一只 三 **造操抓住,那装在陡峭的山壁上** 提加飞,不一会便到了一棵松树。 松树的 -根枝条斜斜地插入云霄 似平是它托住了浓浓山雾。在雾 气缭绕的群山之巅,有两个人在举 杯对饮。太阳驱散了雾气,她微有 醉意,再加上阳光的映衬,面频显 书 得格外疊红。我和她共举杯,手臂 **相な、噶下『** 汝杯酒。

故事外的故事;三年没见过 她了,她应该还像原来一样。我对 她的爱:淡如水,坚如冰。时间虽 可以冲淡它,却不能使它的化学性 质发生改变。在生活中每一件东 西都能引起我对她的思念,所以, 三國五也成了我思旧的媒介。在 游戏中,最激动的时刻是我把宝物 "爱"唱绘她后,屏幕上显示"把爱 给了XX了"这句话时。





游戏人生

神君之①版三图(-)

桃园三结义

资资网络东浙水 泡花細尽 雄。倒闭上市转头空;市场依旧 几度报表红。黑发渔樵江渚 , 惯看纳市涨跌。一套富利喜相 创业多少事, 都付等谈中。

话说无下大势、分久必合。 A. 心分, 传统经济发展数十年, 力挖足,消耗地戏资源无数,市 怕和, 已趋山穷水尽的境地。

天下诸国均在寻找合适经 懒长点, 势有北美洲美利坚国 INTERNET 互联网之封印咒 人手,率先召唤出守护药—— 1888济,带动该国经济高增长、 医通胀,失业率降为多年之最。至 美利坚国家之国会山元老议 , 人吃, 信語, 意欲維覇天下, 令 K-List AM F1 ..

日说幽州太守刘焉,江夏竟 人氏,汉鲁恭王之后。原来也思 上包子,依靠贩卖衣服、木料过 当时听闻互联网封印的传说, 1,4,倒是颇有远见,砸锅卖铁、凑 2银两二百五十两整。招募同道 A. 创办起义网站(www.aiyi. com)

消息传到涿县,引出涿县中 一个 CXO。那人姓刘,名备,字玄 德,22岁,4年网龄、网名"克林顿

他大爷"。自幼成绩优秀,曾在华 順名门高校就读, 历任学生会会 长、属于高分 高能的学生。经国家 坚缺人才培训中心评测。此人性 格雷區,外向,能与人打成一片; 素有大志, 育必称上市, 专好媒体 SHOW; 生得身长七尺五寸, 两耳 垂启,双手过膝,目能自顾其耳, 面如冠玉,唇如涂脂,真是 [] 业界 美男子,不作 CXO 也能出名。人 三 皆曰:"此人不是人。"

刘备当日在东汉网站的 BBS 见了起义网站筹办的帖子。 一时意气,写了帖子,使用了长叹 🏄 的表情符号。哪知随后一网友厉 声言曰:"你他妈为什么不自己办 书 网站?"玄德偷查此人个人资料如 下:身长八尺,豹头环眼,燕颔虎 须, 声若巨雷, 势如奔马。玄德见 他描写非比异常,与其攀谈,期间 问及姓名。其人曰:"某姓张名飞, 字翼德,乃一有名黑客,网名"害 姜的小男生"(呕...差哪儿去了)。恰 才见你帖子, 颇为投缘, 故此相 问。"玄德曰:"我本清华优秀毕业 生,至今一无所成。有志欲做一网 站上市扒美分,恨力不能,故长叹 耳。"飞曰:"吾颇有私房钱,当招 **幕经营、管理、物流、技术各路人** 才,同办 网站,如何?"玄德甚喜,

Y 与同人用的一大块是际。

正酷战间, 网吧来一大汉, 排带笔记太电脑, 坐架上海别克。 女德看其人,身长一米九,长发二 尺有金,而加重枣/相县在加勒比 海肠的),展若涂脂(一定是使用了 女用唇膏);丹凤眼,卧蚕眉,相貌 **营费 县个市场公关的人才。安徽** 就激他同来抄机,叩其姓名。其人 曰:"吾姓关名羽,字云长, 网名 "我是流氓我怕谁"。原是一传统 企业市场部总监,心仪网络经济, 根夫起义网站磷磷运气。玄德谋 以己志告之,云长大喜。

三人同到张飞的两室一厅 商议阅读事官。飞闩,"吾新村后 有一林园避风堂茶馆, 每人只需 18元,饮料随点,零食任吃。明日 当于店中完成商业报告,我三人乃 网站之最 初创业团队也。协力同 心,然后可图网站上市之大事。" 玄德、云长齐声应曰:"如此。其 好。"

次日,干林园 茶馆中, 备下瓜子、 花生, 立倾红茶等 东东,三人说暂曰: "念刘备、关羽、张 飞,虽然异姓,既结 为创业团队,则同 心协力,上报自己, 下安岛工。不求同 年同月同日贏利。 只题同年同月同日



游戏人生

上市。泉天后十、李整此心。中途 歐槽 天人共對! "唇比, 拜玄德为 网站董事长兼任 CEO, COO. ※ 羽为网站 VP 兼市场部高级总监。 张飞为CTO。祭罢天地、聚集员 丁. 得十人, 取网站名曰蜀汉 2000 (www.shuhan2000.com)

来日收拾硬件,但恨无服务 思,路由黑,磁盘阵列等设备。正 思虑间, 人粉有两个 VC 风险损 带人到访, 引盖金数十万。 玄德 曰:"此天佑我也!"三人出願室迎 接。原来一家乃由山大亨,一名张 世平,一名苏双。玄德请二人,置 洒飲待, 诉说欲办网站从事 电子 商务之意。二投资人大喜, 愿将 HP服务器相送:又酬流动资金20 万美金,种子基金50万美金,作为 网站投资。待二人走后,玄德不禁 四道,"唉, 这样的美人现在太小 了! "这时,只听翼德大呼:"上当 了,TMD,全是秘鲁币!"

游戏人生

神君之①版三图(二)

曹孟德献刀

上回写到刘关张三人办网 的梦想破灭了,但此举感动了 w 編朝阳(朝阳语:TMD,可少了 一个竞争对手、为了避免他再次举 选 后、给他个官当吧), 刘备被封 平原县令,也算是混了个一官半 按下不表。("这话朝阳说过 ? ""你在问谁? ""文章是你写 .当然问你呀! ""一边呆着去。 ("!.居故即

却说朝中有一个奸臣,名叫 卓, 官封太师, 一心想当皇帝, 董卓来到宫中, 发现皇帝和几 处子在嬉戏,心中一动,突然想 一条妙计。

次日早朝,董卓手特一把长 非到皇帝身边,说道:"皇上,如 官外传闻你与京城名妓来某某

心, 不知是不是真 ? "皇帝一惊道:"老 **WWW. 你听谁说的?"**董 道:"听谁说的?你到 1-看看,现在你比可 * 咻咻还红! "说罢命手 **F** 全出一台笔记本电 放,打开连上网,进了 一个叫做"有间客栈" 内网站。

果然,主页的头条新闻就是 "皇上绯闻!!! 胜过昔日可林 pd: 111

京城第一名妓来某某声称 已有龙种!!!!!!详情请点击???。

皇帝大惊道:"这些可恶的 记者! "董卓道:"皇上,根据宪法 规定,朝中若有三分之一的人同意 三 換君,你就可以下岗了! 现在举手 表决! "这时一臣子丁原叹道: "搞 绯闻?想当皇帝吧?"董卓转头朝度 丁原喝道:"大胆! 斩了!"可怜丁 原就因这一句话命丧于董卓刀 T.

汶日因县周末,只有几个值 班太臣上朝,丁原一死朝中就仅董 卓、大臣王允和皇帝三人了。董卓 举起手道:"好了,三分之一,通







过! "王允见董卓蓄谋已久,心想 好汉不吃眼前亏,也举起了手。

皇帝无奈,高呼一声"靠!" 便掏出玉玺扔在桌上。

董卓大喜,吩咐王允道;"给 他开个下岗证明!"王允点头称 是,带着皇帝离开了

次日,皇帝被弹频下台之事 传遍了阔内外。(皇帝下岗后几经 波折终于在一个网站找到了工作, 至于该站名字不宜透露,以免泄露 皇帝踪迹。而子问题。)

王允回到家中,回想起昨日 之事,心中扑腾扑腾直跳。这时门 卫来报说京城第一大军阀袁绍在 召开讨董大会,让他去参加。王允 更衣换鞋,命家丁随他前往。

会场有数十人,正在商讨如 何行事。王允提议道:"我们可派 一人行刺董卓!"袁绍道:"好主 意!只是谁愿去冒险呢?"王允道:

"好说, 愿意去的朝前一步!"话音 刚落,王允便身先十足退后一步. 然后其他人也退后一步,于是前排 便只有一人因动作帰了占留了下 来。袁绍赞道:"好!就你了!你問 姓?"那人道:"我叫曹操,字点 德。"袁绍道:"你是全国人民的基 雄,我们会给你家里发喜报的! 曹操道:"我……我不……"袁绍脸 一变,道:"不?来人!杀了他!"则 操连忙道:"别,别,我去就是! 师 您给我准备一口好点的棺材。"以 转向王允: "允哥, 听说你有把好 刀,借我用用! "王允将身上佩刀 交与曹操道:"那把刀早卖了,就川 这把吧! "曹操道:"找个人通知前 卓,说我去找他!"一人领命而

曹操来到董卓府,走到内 堂,董卓正在睡觉。曹操暗喜道; "死东西,死期到了!"然后将刀一举,便朝董卓劈下。

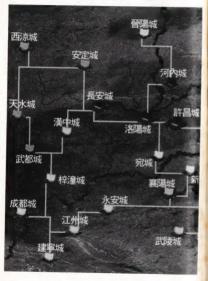
游戏人生



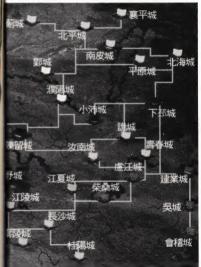


书

三国游戏中的地图



三国游戏中的地图





《8·8丛书》出版书目

面向青少年流行文化:趣味、休闲、快餐

無鲱 4 册

被一撮(已出版)

聊天宝典 RPG 魔鬼书 MAGIC ZONE 2001 读本 三国魔法书

第二輯(5月下旬出版)

"集中营"的日子 少女漫画方舟 恋爱养成游戏读本 RPG 幻想事典

第三辑(6月下旬出版)

人间五十年 生化危机秘传书 樱花烂漫一太正风情记 RPG 幻想世界中的怪物

特制淡黄纸口袋本,每册 224 面 每册定价:8.80 元 邮购地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编:100061

电话:67152757(邮资免取)

(电子游戏歌件)余志社、(教件与光盘)杂志社联合领意主编 版权为北京次世代科技发展公司所有